мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ

№ 11/12 2002

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

StarCraft: Ghost
от стратегии к 3D action

NFS: HP 2 & HITMAN 2
надежда умерла последней

Корсары 2
романтика морских просторов

Soldiers of Anarchy
анархия – мать порядка

Divine Divinity
Рпг с большой буквы

Nine Inch Nails
музыка не только в играх

Красный Дракон
прочитай, чтобы посмотреть

ISSN 1609-9001

Подписной индекс – 23852

первый украинский фестиваль интернет

internetua.net

все о конкурсах, правилах и призах узнавай на сайте фестиваля

Конкурсная программа интернет-проектов – регистрация до 21 ноября.

Вручение премии «Выбор Интернет» – 20 ноября.

Церемония награждения лауреатов и вручение Гран-При – 21 декабря, ДК КПИ.

организатор — best card service

официальный интернет-провайдер — УкрНет провайдер интернет

официальный интернет-партнер — TopPing www.topping.com.ua

генеральный информационный партнер — Новий канал

проекционная техника — 3M

эксклюзивное печатное интернет-издание — Internet UA первый украинский журнал о глобальной сети

техническая поддержка — BMS Trading; ЧАТ BIZARRE

эксклюзивный англоязычный медиа-партнер — WHAT'S ON www.whatson-kiev.com

партнеры Фестиваля — Александров & Опольський Адвокатська фірма; Presentation service SIREX; TRINITY™

информационные партнеры — Мой компьютер; ХІТ FM Українська радіомережа; Шпиль!; Україна молода; Новація; Промо Студія

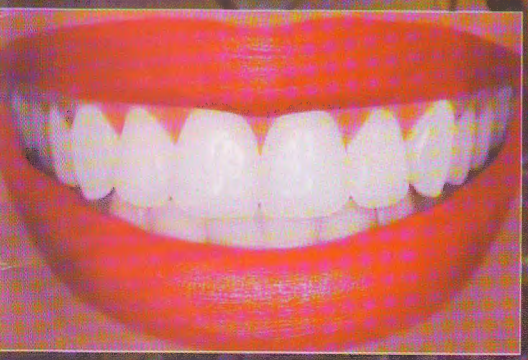
INTRO

Добрый день (утро, вечер, ночь), дорогой (многоуважаемый, почитаемый, «чисто конкретный») читатель (почитатель, писатель, пописатель)!

Вот и пришла зима. Мысль, конечно, сильная, но не слишком оригинальная и популярная, особенно среди работников коммунальных служб и наших друзей из теплых стран. Вы, естественно, подумаете — а при чем здесь компьютерные игры? И будете правы (левы). А не будет больше компьютерных игр! Шутка.

Но на самом деле в этом журнале об играх будет сказано еще достаточно, поэтому сейчас можно поговорить просто «за жизнь». Во-первых: спасибо за то, что вы купили (а лучше — подписали) это собрание сочинений нескольких сумасшедших парней на разноцветных бумажках и тем самым не дали им умереть от голода. Во-вторых: пойдите и купите (а лучше подпишитесь!) еще один такой же журнал, чтобы мы перестали наконец ходить по улицам и отнимать деньги у маленьких детей (в основном, с помощью нашего внешнего вида). Еще хотел бы попросить, чтобы вы по утрам чистили зубы, а перед едой мыли руки и чтоб переходили улицу в положенном месте, поскольку нам дорог каждый наш читатель. В связи с нарастающей в нашем обществе агрессией, хочется обратить особое внимание на поведение людей в общественном транспорте по утрам. Ведь если вся страна начинает рабочий день с ругани и «посыланий», то о каком выходе из сложившегося коллапса (прикольное слово, которое имеет приблизительно такой же смысл, как и звучание) может идти речь? Поэтому улыбайтесь почаще — но не по-американски, а по-человечески. Ведь жизнь прекрасна и удивительна (хотя бы потому, что существуют компьютерные игры, журнал «Шпиль!» и пиво) и является лишь тем, что мы о ней думаем.

Вот и все, что хотелось сказать «не в тему». Открывайте следующую страницу и упивайтесь этим кладезем (вагоном, тележкой, микроном) мудрости и не закрывайте, пока все не прочитаете (там внутри, между строк, большой секрет) — ведь «большой брат следит за тобой».



Чиз-з-з-з!

Содержание

P. S.: 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует;
3-4 — полный отстой;
5-6 — стоит поиграть для общего развития;
7-8 — на любителя (в вообще — неплохо);
9-10 — классная игра с маленькими недостатками;
11 — шедевр. Обязательно купите;
12 — нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

ИгроPanorama

Midtown Madness 3

Все сомнения насчет выхода «Midtown Madness 3» на компьютере развеял главный дизайнер Digital Illusions — Андрис Роман. Так что поклонники сумасшедших гонок в центре города (на сей раз

Нью-Йорка и Парижа) могут спокойно дожидаться второй половины 2003 года. Именно в это время ожидается релиз этой неодиозной игрушки.

Причем стоит напомнить, что первоначально «ММ3» разрабатывалась исключительно для маздайной коробки, но, видать, все-таки у американских издателей сердце не настолько каменное, как мы предполагали.

Hidden & Dangerous 2

Продолжение одного из лучших тактических шутеров последнего десятилетия должно появиться в продаже где-то в 2003 году. Такая неопределенность объясняется желанием разработчиков из Illusion перво-наперво выпустить вторую «Мафию», что, учитывая популярность этой игры в народе, вовсе и не удивительно.

GTA: Vice City

Радуйтесь, хулиганы, тунеядцы и прочие сливки общества! «Vice City» быть на компе! Во всяком случае, слухи об этом безусловно ожидаемом событии в Сети уже гуляют. Причем появиться на прилавках игра должна где-то в марте 2003 года, так что, если все вышесказанное окажется правдой, то ждать осталось не так уж и долго.

Y-Project

Похоже, черная полоса в жизни и карьере талантливых разработчиков из Westka Interactive постепенно начинает светлеть. Те, кто читал прошлый номер нашего журнала, наверное, обратили внимание на «Y-Project». Все в этом футуристическом action должно быть на высшем уровне — и сюжет, и графика, и геймплей. Единственное «но»: из-за финансовых проблем разработчики не могли продолжать работу над игрой. И из 44 человек в команде осталось всего 35 — но именно эти люди смогли найти инвестора, который согласился оплатить две трети затрат на завершение проекта. Так что надеждам Юрия Гладкого, который спит и видит, как бы поиграть в «Y-Project», скорее всего, суждено сбыться.

Любителям пощекотать себе нервишки посвящается:

The Black Mirror

Разрабатывается чешской студией Unknown Identity и представляет собой хоррор-квест с геймплеем в стиле «Syberia» и атмосферой готического ужаса. Сюжет обещает быть захватывающим, а игра — большой и красивой. Главный герой будущей страшилки, Самюэль Гордон, отправляется в старое английское поместье, носящее название Black Mirror. Именно там прошли лучшие годы его жизни.

Но, естественно, никто там с распростертыми объятьями героя не ждет (скорее даже наоборот)... Короче говоря, сами все увидите, если дождетесь выхода игры, намеченного на весну 2003 года.

Shade: Wrath of Angels

Опять нас хотят напугать — и опять чехи. На этот раз экшн-адвенчурой, главный герой которой — ватиканский священник — в одиночку сражается

со всякой нечистью, имевшей глупость выбраться из недр земли. А начиналось все со вполне безобидного, на первый взгляд, задания — провести расследование в одной из европейских деревушек. Разработчики из Black Element Software и Bohemia Interactive обещают выпустить игру в начале 2003 года. Так мы им и поверили ☺.

Indus3

Газированный Том

Такой гигант, как Ubi Soft Entertainment, просто не мог пройти мимо набирающего обороты рынка рекламы в компьютерных и видеоиграх. Благо, проекты, которые компания готовит к выходу в будущем году, уже сейчас называют хитами, так что недостатка в желающих разместить в них рекламу своих продуктов не наблюдается.

Так например, stealth-шутером «Tom Clancy's Splinter Cell» (с его достоинствами вы можете ознакомиться в этом номере) заинтересовались Palm, Inc. и производитель безалкогольных энергетических напитков — компания SoBe.

Так что теперь секретный агент вовсю будет орудовать персональным Палмом, не забывая при этом подкрепляться прохладной газировкой.

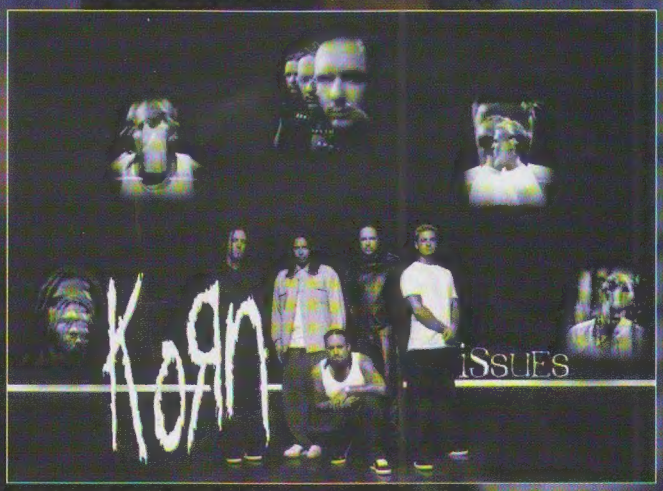
Ситуация help? Ситуация SOS!

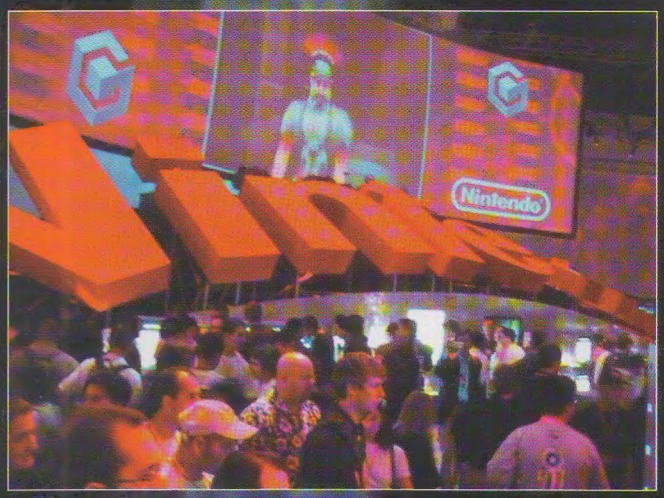
Для старушки Сеги настали тяжелые времена. Стоимость ее акций упала до самой низкой за последние два года отметки. Всего 950 йен платили на токийской фондовой бирже за одну простую акцию некогда процветающей компании. Да и вообще, о чем тут говорить, если чистый доход Sega Corp. за текущий финансовый год составит всего 5 млрд. йен. Это вместо 18 миллиардов, которые японские игровые короли рассчитывали получить!

А подвела компанию линейка спортивных симуляторов, на которые возлагались наибольшие надежды. Даже любимый всеми американскими подростками «NFL» не смог спасти ситуацию.

Sony, Korn и все-все-все

А вот у Sony никаких финансовых проблем нет и в помине. Однако компания и не думает расслабляться — напротив, она ведет весьма жесткую маркетинговую политику по продвижению своих игр. Так, рекламная компания гонки «ATV Offroad Fury 2» предусматривает постоянное присутствие этой игры на экранах буржуйских телевизоров, а также на страницах журналов уровня «Playboy». А для того чтобы окончательно добить аудиторию, был подписан контракт с альтернативными отцами из группы «Korn». Во время своих концертов ребята будут швыряться дисками с игрой в наиболее преданных фанов.





Nintendo в доле

На конец 2005 года назначен выход новых игровых систем от Nintendo. Тем самым компания опровергла все предположения по поводу будущей ее специализации исключительно как разработчика игрового ПО.

Питер МакДугалл, вице-президент отдела продаж американского отделения Nintendo, выступая на Gerard Klauer Mattison Conference, отметил, что его компания не собирается терять лидирующие позиции на рынке игровых консолей и не пойдет по стопам Сеги. Что касается самих новых платформ то, как заявил г-н МакДугалл, речь идет о новых версиях Game Boy Advance и GameCube.

Играть по европейски

Кто бы там что ни говорил против приставок нового поколения, но в Европе их однозначно любят. Иначе пришлось бы усомниться в отчете французских аналитиков из компании IDATE. По их мнению, европейский рынок новомодных консолей достигнет к 2007 году объема в 28 миллиардов евро. Причем данные эти взяты отнюдь не от фонаря — французы внимательно изучили результаты деятельности более чем четырехсот компаний по всему миру.

Так что лет эдак через пять, глядишь, и Голливуду придется потесниться.

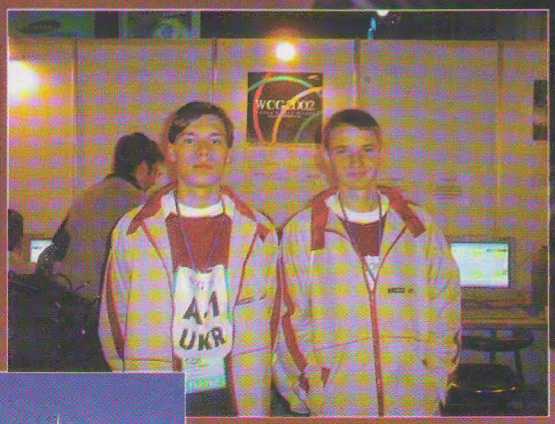
Новость месяца!

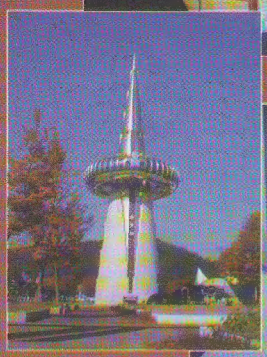
1С выходит на игровой рынок Украины.

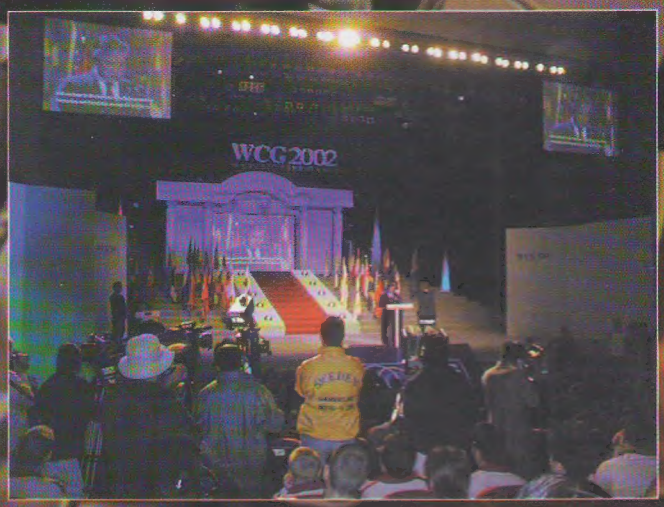
Дадим бой пиратам!

WCG 2002
by GreenJek

репортаж из Кореи на странице 44!



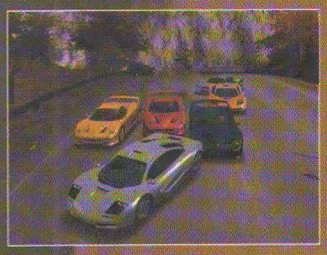




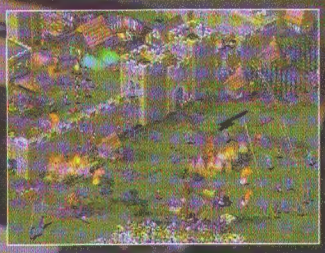
THE BEST OF...

Улыбнитесь. Расслабьтесь. Наберите полную грудь воздуха. Выпустите воздух (не забывайте это периодически повторять). Представьте, что вы — на тихом берегу возле океана в Пхукете и с бокалом голубого тоника. Теперь мысленно перенеситесь в ваш город и приземлитесь у раскладки с компактами. Не обращайте внимания на соседние прилавки с заменой батареек и газетные лотки. Сосредоточьтесь. Вы здесь, чтобы составить хит-парад самых популярных игр месяца, так что давайте этим и займемся...

1. **Divine Divinity.** Игра, которой удалось идеально совместить в себе черты «Diablo», столь любимого народом, с оригинальностью «Arcanum» и, кроме того, внести множество собственных новшеств,— такая игра не могла не добиться значительных успехов. И это несмотря на то, что пираты так испоганили русскую версию игры...
2. **Fifa 2003.** Спорт и компьютерные игры. Игра — спорт. Футбол... Короче, такая популярная игра, как «Fifa», сразу же заняла достойное место во всех игровых хит-парадах, и наш не исключение...
3. **Need for Speed: Hot Porsuite 2.** Конечно, эта версия гонок далеко не идеальна, но все-таки надо ж людям на чем-то ездить ☺.



4. **Combat Flight Simulator 3.** Достойный конкурент второму Илу! А то, что он уже при старте оказался в нашем рейтинге, говорит лишь о том, что людям он явно пришелся по душе. А вам он нравится? Или вы предпочитаете летать как-то по-другому? И вообще, вы что, еще не видели этого?!
5. **Stronghold-Crusader.** Еще один новичок, принадлежит он к семейству качественных стратегий и отличается тем, что является продолжением. Вообще-то, игра вобрала как хорошие, так и плохие стороны предшественницы, но, кроме того, привнесла достаточно новеньких заманух, явно пришедшихся публике по душе.



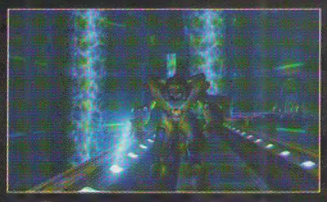
Название: StarCraft: Ghost
Разработчик: Blizzard
Издатель: Vivendi Universal Publishing
Жанр: тактический action

Nova, да не новá

Во всех жанрах есть свои абсолютные шедевры. В жанре RPG — это «Baldur's Gate». И все было тихо и спокойно, пока одна шибко умная (или больно жадная) личность не решила портировать этот шедевр на приставки. Сказано — сделано. И знаете, что увидели игроки-приставочники? Тупую мясорубку — экшн, сильно смахивающий на «Rune», и совсем уж не ролевик...

Да, прав был старший опер Гоблин (*http://oper.ru*) насчет того, что приставки вредно влияют на геймерские мозги. (*Поправка:* разработчиков это тоже касается...)

А вот сему и подтверждение. После выхода «Warcraft III» игровая общественность стала гадать на кофейной гуще: а что сейчас анонсирует Blizzard? Все знали, что компания довольно интенсивно работает над MMORPG «World of Warcraft», но и кроме нее есть много секретного, а еще — темная лошадка и кот в мешке. Только кот этот оказался не котом, а призраком, и мешок — ящиком Пандоры.



Ну что ж, получайте, вот оно — ваше чудо-юдо рыбакит или «**StarCraft: Ghost**».

Игра разрабатывается только для консолей. PC-версии не будет! Но это еще полбеды, хуже другое: стала заметной нехорошая тенденция — Blizzard, как студент-старшекурсник, ничего нового не придумывает, только знай себе комбинирует предыдущие свои творения. Вселенная StarCraft плюс движок от «World of Warcraft» — все это порезано, пожато, усушено и закатано на диски для Игрокубиков и прочих Иксоящиков. Почему консоли? Процесс разработки игр для PC и консолей — это небо и земля. Ну, это как делать торты для элиты, а потом вдруг начать клепать батоны для голодных пролетариев (я имел в виду хлебобулочные изделия, а не Батоны Протоссов ☺). Возни на несколько порядков меньше, да и успех гарантирован... Почему? Открою страшную приставочную тайну: на консолях все игры делятся на хорошие и *очень* хорошие. Такого понятия, как «отстой», там нет.

Ну, как бы там ни было, поругались и хватит. Пора это чудо-юдо описывать.

Итак, Blizzard решила рассказать новую историю из эпохальной саги StarCraft'а людям, никогда о ней не слышавшим (и которым все это, по большому счету, фиолетово).

«StarCraft: Ghost» — тактический экшн от третьего лица. Понятное дело, что обещают всё супер: графику, звук, геймплей. Последний, кстати, был вообще назван революционным.

Игроку предстоит побывать в шкуре призрака по имени Nova, 20 лет обучавшегося псионике и ведению боевых действий. Nova будет носить стильный суперприкид — костюмчик, увеличивающий силу, подвижность и скорость. Персонаж будет также иметь возможность использовать все Ghost'овские «примочки» типа Lockdown и невидимости.

Игрок прогуляется по знакомым до боли ландшафтам

в полном 3D, поучаствует в различного рода баталиях — от мелких потасовок за какой-то отдельный объект до военных действий планетарного масштаба.

Против детища Westwood я ничего против не имею, игра просто супер: прекрасный сингл и неплохой мультиплеер, хорошая графика, озвучка и, что самое главное, отлично

Попытка покушения на лавры уже поднадоевшей, но все еще горячо любимой Лариски с треском провалилась.

Пехота и Огнеметчики Землян выглядят надлежащим образом, но лица и мимика — ужас... просто руки опускаются. Зерги — они и на Тарсонисе Зерги. Только выглядят не так страшно, как раньше.

И, наконец, Протоссы... Что же с вами сделали изверги-дизайнеры и прочие программеры?! От некогда великой (во всех отношениях) расы осталось только название. Мне пришлось приложить немало усилий, чтобы узнать в худющем и сгорбленном сморчке грозного Зилота.

Все-все-все теперь стали мишенями для кровожадной Nova. Зератул, Артанис, Рейнор, Керриган — жалкие слабаки по сравнению с Nova. Эта «дэвушка» и в горящий бункер войдет, и пачку Гидралисков одной очередью из снайперской винтовки завалит.

Кроме того, существует возможность «вызывать огонь на себя», указывая места для массированных атак крейсеров и осадных танков. В игре будет множество видов техники из оригинального «Starcraft» — на них можно кататься или летать (как вам прогулка в Ультралиске или полет на Arbiter'е?).

И конечно же, у Nova будет много всякого оружия типа Гаусс-винтовки или огнемета. А еще...

Стоп! А все выше описанное ничего вам не напоминает? Правильно, «C&C: Renegade» во вселенной Starcraft. Переработанный и дополненный, воссозданная атмосфера C&C. Так что Blizzard ничего принципиально нового не придумала...

Как для приставок, графика весьма неплоха, а внутренний дизайн баз Землян полностью соответствует роликам из «Starcraft». Эх, еще бы год-два работы — и как чудно это бы смотрелось на экране монитора...

Ладно, не будем больше о грустном.

Но, видимо, придется. Взять хотя бы саму Nova. Характер стойкий, нордический, внешность тоже скандинавская (см. фото), лет 30 с хвостиком, хотя бегает и прыгает как молодая. Ларе Крофт в подметки (ну разве что в тетки) не годится.

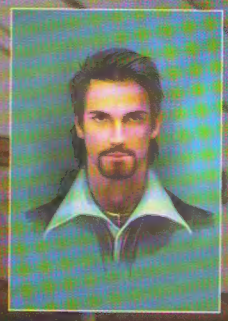
В итоге все это безобразие называется «Starcraft: Ghost», и призвано оно углубить (скорее угробить) сюжетную линию вселенной Starcraft и заставить взглянуть на нее по-новому (причем это предназначено для тех, кто и по-старому-то ни на что не смотрел ☺).

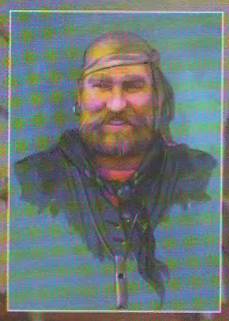
Так что, приставочники, радуйтесь, вас ждет настоящий (в вашем понимании) суперхит.

Но ничего, господа PC-шники, будет и на нашей улице праздник... Может быть... когда-нибудь...

Лещук Алексей

Название: Корсары 2 (Sea Dogs 2)
Разработчик: Акелла
Издатель: 1С
Жанр: RPG/action
Дата выхода: весна 2003 года
Рекомендуемые системные требования:
- процессор Pentium III 700;
- 256 Мб оперативной памяти;
- видеокарта на базе процессора GeForce III \ ATi Radeon 8500;
- операционная система – Windows 95\98\2000\XP;
- Direct X 8.0





Йо-хо-хо и бутылка рома

Учитывая огромный интерес наших игроков ко второй части игры «Корсары», лишний раз останавливаться на романтике морских приключений, думаю, будет неуместно. Стивенсона в детстве читали все — так что позвольте освободившееся место отвести под перечисление интересностей и вкусностей, ожидающих нас в новом проекте от «Акеллы».

RPG и 3D Action — вот жанры, на стыке которых лежат **Корсары 2**. Действие будет разворачиваться в XVII веке — во времена расцвета пиратства, захлестнувшего весь Карибский бассейн. Юг Антильских островов разделен между пятью державами: Португалией, Испанией, Голландией, Британией и Францией. Колонии, подвластные им, представляют собой тщательно охраняемые портовые города с развитой инфраструктурой и оживленной торговлей. Население такое же, как в и любом другом портовом городе тех времен. Матросы и горожане, солидные купцы и пронырливые контрабандисты — в процессе игры вы можете общаться с любым из них.

Причем игрок (начинающий, кстати, свою карьеру в роли капитана небольшого судна) сам может определить свой жизненный путь и направление карьерного роста. Стать на кровавую, но романтическую (и довольно прибыльную) стезю пиратства или же пробиться в капитаны в составе флота одной из стран — это будет зависеть только от ваших принципов.

Игровой процесс вторых «Корсаров» не слишком привязан к сюжету (который, в свою очередь, никак не связан с первой частью игры) — можно бороздить моря и океаны, выполняя при этом всевозможные квесты, и горя не знать.

Но все же вначале необходимо, как и в любой другой уважающей себя RPG, сгенерировать героя. Итак, на выбор нам дается два персонажа — причем сюжетная линия будет варьироваться в зависимости от того, кого вы выберете. Далее даете счастливчику имя и определяете начальные характеристики. Ну, вы и сами знаете.

Единственное, о чем стоило бы упомянуть особо,— в отличие от других ролевых игр, в «Корсарах 2» игроку *впервые* придется столкнуться с такими аспектами, как управление кораблем, взятие на абордаж и тому подобными исконно морскими навыками. Кроме того, в ходе игры к главному герою могут присоединяться всевозможные NPC, которых впоследствии

можно пожаловать в застенки выполнять черную работу.

Любители поразвлекаться мини-играми и переходах между различными каютами и высотами рангов будут приятно удивлены продуманной системой выдачи портовых отражений.

Но все, для кого Морские пираты воспринимаются, прежде всего, с пиратской и сопутствующими ей грозовыми, можно сказать на заметку: по факту, пиратские сцены тоже будут проходить значительно чаще, чем под парусами. И практически гарантированно это будет отрада ко бесстрашным. Вдоль на островах есть не только города, где можно обедаться с NPC, торговать и покупать, сражаться и получать задания. Острова манят сами и готовят длинным практическим лесами и таинственными генералами, в которых кроме (возможно, даже как старая Фемент!) спрятаны потрясающие сокровища.

Отдельно стоит упомянуть о графике. Использование российскими разработчиками игрового движка Storm 2 позволило добиться потрясающего эффекта. Практически один в один смотрятся морские пейзажи (какая красивая вода и свет везде и никуда не видно!!!), суперпушки, лодки, шкафы и т. д. Неимоверная красоты волны, погоды — начиная от полного штиля и заканчивая тропическим торнадо. А как выглядит ночное сражение в грозу — взрывы, пушки, выносящие корабли! Это надо видеть!

Музыка для игры. Основные музыкальные темы классического направления будут исполнены, как и в первой части, симфоническим оркестром. Однако, в отличие от тех же первой части, темы (а их на этот раз около двадцати пяти) в зависимости от ситуации будет корректироваться, создавая постоянно меняющийся звуковой фон. Кстати, тут сразу же вы отвлекаетесь на стимулы.

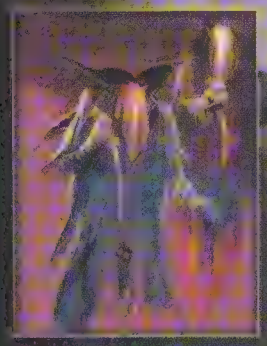
А теперь о самом о главном — главных особенностях игры:

- более тридцати различных парусных кораблей, на каждый из которых можно установить до шести видов вооружения;
- более 800 карт, созданных с использованием скелетной анимации;
- совмещение двух игровых режимов — плавания и перемещения по суше;
- возможность захвата колоний с последующим их разграблением. А при желании можно передать колонию какой-нибудь европейской державе. Поистине королевский подарок;
- система случайно разрабатываемых квестов. То есть теперь даже по прохождении игры скучать не придется;
- рукопашные сражения. Причем не только один на один, но и с участием порядочного количества врагов. Например, взятие на Морском суде пиратского или общественного уличного пятна;
- торговля рабами в портах Африки;
- участие в грандиозных морских сражениях. Пиратские и военные корабли;
- борьба с морскими торговыми путями и островами;
- контроль за состоянием экипажа, загрузка трюма качественным ромом, пушками и порохом.

И последнее — если разработчики смогут избежать автоматизмов подобных в программном ходе, багов и прочей дребедени, конечно первая часть «Морских пиратов» кардинально, мы получим в свое распоряжение прекрасный продукт! Ждем!

Андрей Гайдук

Название:
Разработчик: [illegible]
Издатель: [illegible]
Жанр: [illegible]
Системные требования: [illegible] 600, 128 Мб, 32 (64) Video

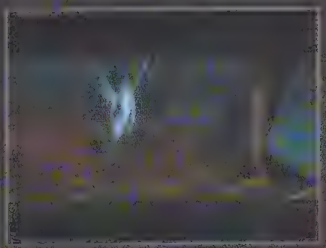


Манна небесная и квакер

Отдаленное (или не очень) будущее. Мрачный, но в то же время аляповатый, монастырь. Два монаха в темно-красных рясах беседуют о всяких напастях — о Предсказании, Спасителе и прочем благочестивом мракобесии.

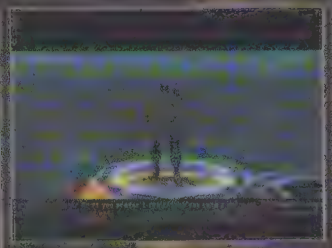
«Стоп! А где же квакер?!» — негодующе воскликнут самые нетерпеливые читатели. Спокойно, щас он появится.

...Одна из комнат того же монастыря. На устланном сеном полу лежит тощий длинноволосый субъект в джинсах и куртке. В воздухе витает до боли знакомый запах перегара ☺. Раздается стон, и субъект на полу начинает шевелиться и через некоторое время поднимается на ноги. Становится видно изможденное бледное лицо с горящими глазами. Квакера (а это именно он) сушит, и, вдобавок, все тело почему-то болит. Бедняга пытается хоть что-то вспомнить, но



терпит сокрушительное фиаско. Тут квакера пробивает на измену, и он решает «сделать ноги». Но в дверях сталкивается с одним из уже знакомых читателю монахов.

Из разговора становится известно, что парня зовут Майклом и что он — Тот-Кого-Давно-Уже-Ждали. Он типа Спаситель человечества от Властелина Тьмы, и только он может владеть Мечом Света — и все такое. Квакер не врубается. Монахи (теперь уже оба) продолжают грузить... Наконец Майкл сдается. Ему вручают вышеупомянутый Меч Света и, быстренько промямлив напутствие, вежливо указывают на дверь, ненавязчиво наме-



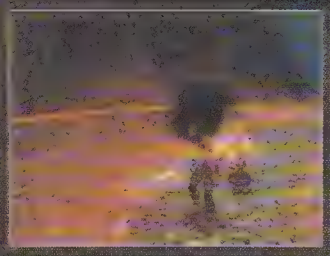
кая, что, чем быстрее он спасет мир, тем лучше.

Выйдя за порог, Майкл встречает... глюк. У него приятный женский голос (да и все остальное тоже ничего, хотя и полупрозрачное и светящееся). Глюк представляется Ангелом и опять начинает нить насчет борьбы со Злом.

Внезапно происходит смена декораций: ангел-глюк и Майкл переносятся в другой пространственно-временной континуум (или другое измерение, если выражаться языком до-мохеззяйки). Появляется портал, из которого вываливается здоровенная лоснящаяся рожа со светящимися глазами. Это Лорд Света, он намокает

Майклу, что чем скорее он разделается с оппонентом — Властелином Тьмы, тем лучше. Взамен предлагаются все земные и космические блага: опущение грозов на шару, индульгенции со скидкой и виллы в эдемских рощах...

Но, чтобы бороться со Злом, Майкл должен соответствующим образом выглядеть. И бедному квакеру предлагают... вселиться в другое тело. К счастью, обретет хоть и не большой, но выбор: воин (сильный и ловкий), но полный профан в магии и прочем оккультизме; либо же фантом с никудышными физическими данными, но зато более искусный в обращении с магией.



После трансплантации души (или чего там еще) в новое тело Майкл опять оказывается на грешной земле. В новом теле ему сухо и комфортно, его уже не сушит и нигде ничего не болит. Квакер наконец-то врубается, как сильно он влип, а также осознает, что поезд ушел, а тормоза остались ☺. Как ни крути, а спасать мир от Властелина Тьмы ему таки придется...

Вот и сказке конец, а кто читал, тот молодец. Ага, я уже слышу недовольные возгласы о том, что по закону к каждой сказке должна прилагаться, как минимум, одна присказка. Ладно, будет вам присказка.

Истории, подобные этой, не редкость, они существуют в различных вариациях и интерпретациях и уже не могут не вызвать улыбки у игроков со стажем. Но именно так все и начинается в игре Archangel от компании Metropolis Software — создателя такой замечательной игры, как «Горький 17». Но если по поводу сюжета игры и внешности главного героя до перевоплощения можно слегка поиронизировать, то все остальное сделано на очень высоком уровне, и придираться просто не к чему.

Сюрреалистические пейзажи, монстры, оружие и доспехи выглядят очень стильно и прекрасно воссоздают предапокалиптическую атмосферу игры.

Да, монстры в «Archangel» — это что-то... Бесплотные духи, демоны всех мастей и расцветок, ожившие мертвецы — все они послужат неплохими иллюстрациями к произведениям Лафкрафта о Великих Древних.

Первый эпизод игры выполнен в чисто фэнтезийном стиле, потом действие переносится в футуристический Берлин, а затем в Город Зла, где и произойдет последняя битва.

Графика в игре очень хороша, но обладатели компьютеров со 128 Мб памяти и народных видеокарт типа GeForce II MX400 этого не увидят ☺. Кроме 3D-акселератора хорошо бы иметь и звуковую карту с 3D-звуком...

Управление в игре стандартное: повороты мышкой, бегаем по WASD, прыгаем пробелом и так далее.

Кстати, именно тут становится ясно, почему я сразу же признал в Майкле квакера. Дело в том, что очередной спаситель человечества бегает взад-вперед, как и все простые смертные, а вот вправо-влево по-людски уже не получается. Как и любой нормальный квакер, Майкл *стрейфится* ☺. Выглядит весьма забавно... Но зато хороший стрейф спасает шкуру главного героя во многих ситуациях.

И хотя «Archangel» немного смахивает на «Soul Reaver» и «Blood Omen», на общее положительное впечатление от игры это не влияет.

P. S.: для тех, кто не врубается ☺, повторяю еще раз: **В ЭТО СТОИТ ПОИГРАТЬ!!!**

Лещук Алексей

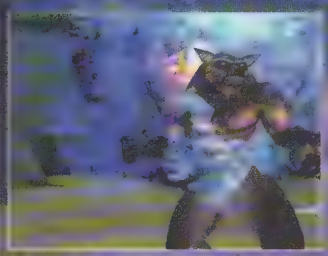
Название: Shadowbane
Разработчик: Wolfpack
Издатель: UbiSoft
Жанр: MMORPG
Дата выхода: 4 февраля 2003 г.
Системные требования: еще не опр[illegible]

Союз Невероятных Гильдий

Люди [illegible] чем-нибудь заниматься вместе — на то ведь он и труд, чтобы коллективным быть. Как батька бить — так всем вместе надо; как в танк лезть — так втроем, да еще и с собакой. И если уж по пустыне сорок лет бродить, так, опять же, надо толпою огромной собраться. Да и вообще, так уж как-то повелось, что человек разумный должен свой разум только показывать — а то зачем он ему вообще нужен?

Так вот о чем. Ведь в том и вся прелесть игр, что они для широких масс предназначаются. Есть игры однопользовательские. Ну, тут все понятно: игрок сам себе голова, руки и ноги — и бог ему разработчик. А есть еще игры многопользовательские, и это уже совсем другая история...

Так вот, онлайновые игры давно вошли в мир игр как нечто, объединяющее разные



народы, расы — с различными их кулинарными пристрастиями и неодинаковым отношением к уменьшению численности бешеных медведей. Вот только раньше в этих виртуальных мирах люди держались все больше поодиночке, предпочитая самостоятельно богатеть или бедняться, сражаться и побеждать, или заниматься другими делами. Понятное дело, что и тогда можно было объединиться, но это выносилось чисто на собственное усмотрение. А теперь появилась **Shadowbane**, расширившая привычные рамки MMORPG. Точнее, игра эта еще не вышла в Сеть, но рассказать о ней, Цветка Мак, будет полезно...

Итак, в «Shadowbane» все игровые события будут сводиться к тусовкам. Вообще-то развиться и прожигать виртуальную жизнь надо будет в определенных гильдиях, при этом, если вы изберете одиночную жизнь, то станете попросту «неполноправным» из-за отсутствия доступа к различным артефактам и умениям. Так что целесообразность нахождения в игре [illegible] ли очень даже надежна.

А теперь о том, что касается непосредственно [illegible] личных «любителей» — или попросту *гильдий*. Понятное де-

[illegible] в игре будет существовать огромное количество людей (то хранители игры, разработчики, как всегда, на это надеются), то в гильдии надо [illegible] делать столько, чтобы даже самые извращенные интересы где нибудь да соединялись. Именно поэтому количество гильдий сделали просто неограниченным. Если вы лично [illegible] создать собственную гильдию — типа «Дом одинаковых» или «Заплаты Мороза» — то [illegible] [illegible] — и [illegible] от общего числа игроков в игре. Кроме

ГОТЬ, для создания гильдии надо заполучить сертификат, разрешающий ее создание.

А вообще понятие гильдии в «Shadowbane» подразумевает создание некоего договора между определенной большого количества игроков по профессиональным или другим интересам (прямо как со знакомыми получилось ?!).

Интересы в игре могут быть самыми разными: это и чисто выгодно гильдии, и гильдии любителей или исполнения спортивных, военных, политических и дипломатов... Да и вообще, можно сделать хотя бы гильдию любителей кос — это гламурный представителя на выставке — лишь бы вам удалось доказать их важность и набрать достаточное количество участников.

Кроме всего, гильдии, которые создаются на определенной территории, объединяются потом в нации, которыми живут уже по «мирским» правилам. То есть и руководить с другими нациями могут, и совместные сделки устраивать — тут уж как получится.

В «Shadowbane» вообще обещают полную свободу существования и развития, так как виртуальная жизнь будет проходить вне определенных сценариев и строиться лишь на отношениях между людьми, государствами и нациями. Правда, в такой ситуации возникает вопрос — а кем же тогда вся эта игра управляться будет? На что разработчики дают вполне логичный ответ — у каждой нации будет лидер, у каждой гильдии, которой и до сегодня определенные границы. Хотя, по нашим параметрам такая гильдия будет небольшая, еще не всю.

Теперь самый любимый для большинства игроков момент. Да нет, я вовсе не о том случае, когда admin в клубе забывает взять с вас плату за пять часов, проведенных в интернете, а о *военных действиях* в игре). На военном поприще «Shadowbane» решила показать, как тысячи игроков, воплощенных в своих виртуальных героях, могут сцепляться в ожесточенных схватках. Именно из-за того, что в такой войне участвуют живые люди, а не компьютерный соперник, эти баталии могут растягиваться на несколько дней в реальном времени! И тут уж нам нет конца «повтора» сохраненной игры — раз уж хотели играть, так, будьте добры, стойте с оружием в руках до последнего! А то ведь бросите сражение вовсе воевать родного города золотодобытчиков — а в следующий раз завод его уже на карте может и не быть... Вот такая она жестокая, эта виртуальная реальность.

Хотя в «Shadowbane» есть и такие города, в которых им воспрещено ступать, не как-нибудь, конечно, невозможны в принципе, так как это города-убежища, которые, правда, развиваться (на манер свободных городов) не могут.

Вообще, что касается нашего отечественного игрока поиграть в «Shadowbane», то они, к сожалению, очень мутные. Видите, какие скриншоты в игре? Графика тяжая, вязкая — с разными современными видеоэффектами и явно выдвигающая высокие системные требования...

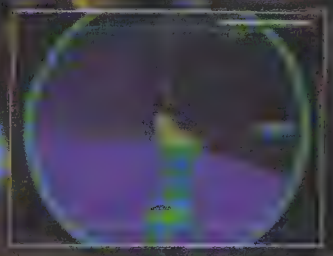
Да ладно бы еще одни только требования — наш народ с этим справиться еще может. А вот представьте себе, какая связь должна быть, чтобы инет поддерживал всю эту прелесть. Представили? Огорчились? Но все это не так уж и трагично — все равно, будет у нас на нашей улице праздник, и мы еще покажем буржуям, на что способны крепкие славянские парни при хорошем доступе в интернет.

То ли еще будет...

Юрий Гладкий.
Гильдия «Шпиль!»

Название: SPLINTER CELL
Разработчик: Ubi Soft
Издатель: Ubi Soft
Жанр: third person action
Похожие игры: MGS, MGS2
Платформа: Xbox, PC
Дата выхода: 29 ноября 2002 года

Давай ЗА!!!

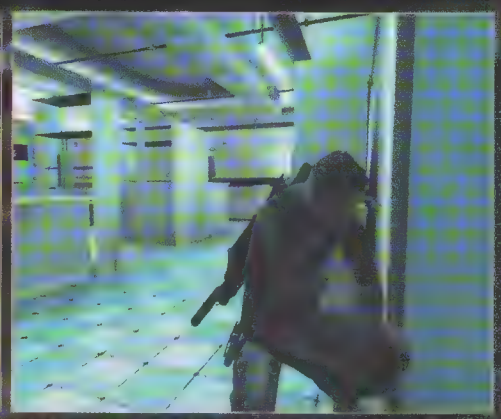


Почему в жизни случается так, что кашу, сваренную на скорую руку молодыми «поварами», приходится расхлебывать теневым [illegible] правительствам [illegible] ний? Ох уж эт[illegible] непредсказуемая [illegible]. Жизнь без вопросов и ответов. Жизнь с обратной стороны медали; жизнь, в ко[illegible] ТЫ — всё и ничего. Пустота, без которой может [illegible] как-то не так) существовать оставшаяся часть человечества, знать не знающая и думать не думающая о том, что ест или чем живет, например, сосед по материку...

...Фишер подошел к кабинету начальника. Как всегда, коридор перед дверью наполняла гробовая тишина. Сотни раз Сэм входил в эту комнату, но все равно каждый раз, входя, испытывал легкий «щенячий восторг».

Кайф длится недолго. «Можешь зайти», — донеслось из кабинета.

«А теперь слушай внимательно,— произнес начальник подразделения Национального Агентства Безопасности (NSA, кодовое имя — «Третий Эшелон» (Third Echelon)).— У нас проблемы. Двое наших вот уже несколько дней как не выходят на связь. Аналитический отдел полагает, что их раскрыли. Однако рыбята все еще представляют для нас интерес — даже если их души уже общаются со своими прадедами. Билеты на вечерний рейс Air America в дипломате.



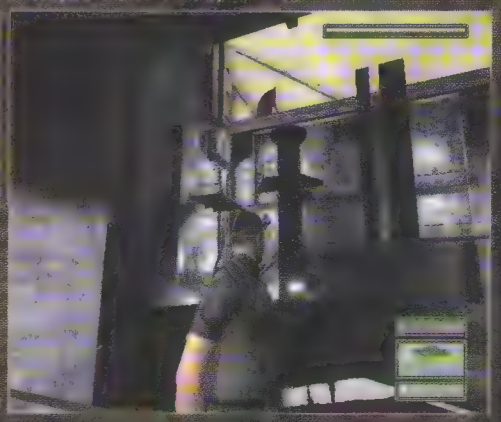
Да, и не забывай, куда летишь. Это бывший Союз — точнее, Азербайджан. Там с нашим братом не особо церемонятся. Все. Свободен».

Сэм кивнул головой и незаметно растворился в полумраке шефского коридора.

Отдел, которого нет на карте

Подразделение «Третий Эшелон» никогда не принимает участия в крупномасштабных операциях по освобождению заложников или помимо крупных террористов в полном взаимодействии с различными ведомственными структурами (FBI, СБУ, ФСБ и т. п.). Оно действует тихо и аккуратно. Просто засылает в сердце врага своего человека. Человека, который самостоятельно и без всякого лишнего промышления уничтожает «болезни» всего человечества — террористов внутри организации. Таких людей экипируют по последнему слову техники и оснащают лучшей системой защиты. Они — боги своей игры. Игры, которая заставляет смотреть на жизнь под другим углом. Игры, способной прекратить пресловутое противостояние двух сверхдержав в кровопролитную войну. Их возможности безграничны.

Сэм Фишер всегда проникает туда, куда опасно проникать ему и его коллегам. Так было всегда, и так будет продолжаться — до тех пор пока на планете не наступит мир. А он не наступит никогда. Ведь всегда найдутся то, что волно недовольных остальными. Как пауки, плетут они свои сети. Сети, влекущие неопытных и совсем молодых еще людей к верной гибели. И уже не важно, как они встретят смерть — то ли с небольшим



кусочком свинца в голове, то ли с быстродействующим ядом в венах...

...И когда человек поймет уже, что не жилец он больше в этом мире, — даже когда тень, прошедшая сквозь тепло, то еще тела, не покажет своего лица. Да, Фишер таков. Он никогда не остановится и не станет изучать покойника. Ведь человек, ещё секунду назад державший палец на курке, сам по себе не представлял для Сэма ни малейшего интереса — Фишера интересовало лишь одно: пройти незаметно самому или же сорвать незаметно охранника. А по-иному в бытность могло...

В условиях, когда пол-затылок в любой момент может быть согрет лазерным концом снайперской винтовки, ты должен сохранять хладнокровие и двигаться далее, воображая себя, что снайпер на крыше попросту не видит тебя. Точно так же, как не видит и те двое с автоматами, стоящие у входа в бункер. И это закон — как для тебя, так и для все тех же охранников. Но если в твоем камуфляже вдруг сели батарейки, то забудь фразу «женщин и детей не убивать». Просто вспомни, что «в живых останется только один». И это тоже закон. Но только для тебя, а не для них. И кто сказал, что агент, действующий в самом центре террора, должен соблюдать условия Женевской конвенции?

Потребители и разработчики

Так вот, мои дорогие читатели, всё, что вы прочли выше, это, так сказать, полупрелюдия к тому, что ожидает вас в самой игре. И я не шучу.

Взяв за основу утверждение «реализм не должен мешать геймплею», авторы из Ubi Soft постарались такое, что вам и не снилось. Как вам, к примеру, идея с видеокамерами, встроенными в пули? Их можно вогнать в стены, за которыми находятся вражеские отряды. Таким образом ваш агент — точнее, вы сами — получите возможность изучить обстановку и найти наиболее короткий путь к той или иной двери.

А как вы смотрите на наличие возможности пробираться по нишам стен — в тот момент когда толпа охранников мечется по коридорам в поисках человека, сшибшего сразу (но только уже с отравляющим газом) двух охранников? А как вам тепловой прибор, позволяющий просматривать отпечатки пальцев, оставленные на пульте кодового замка. Не стоит забывать и о лазерном микрофоне, который дает возможность прослушивать разговоры людей, находящихся в другой комнате или даже здании. Прибавьте сюда еще специальную, вплетенную в гибкое оптоволокно нить, способную проникать во всевозможные щели — потолок, стен, в зазоры под дверью.

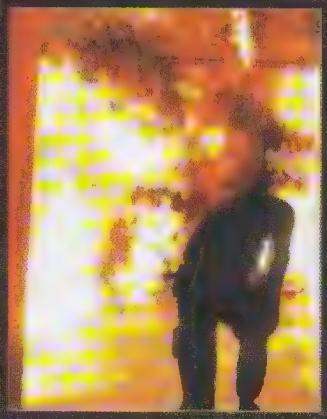
Но что делать, если дверь закрыта, а обладатель ключа покоится где-нибудь на дне озера или в глубинах заброшенной шахты? Не беда — в арсенале всегда найдется отмычка, позволяющая за считанные секунды до появления очередного патруля раствориться в темноте комнаты, которая всего миг назад была надежно заперта.

Конечно, все хорошо, когда в твоем арсенале столько всевозможных фенечек и прибамбасов, но ведь куда безопасней чувствуешь себя хоть с каким-никаким, но все же огнестрельным оружием. Обрадуй вас — такового вы три десятка. Ну что, удивлены? Нет?! Тогда как вам новость о том, что ваш любимец, стреляющий маленькими свинцовыми пульками, мало того что сам по себе весьма многоцелевой (о трах с газом и видеокамерами вы помните), так еще и пуль в магазине имеет не как обычно, а по сотне. Вдобавок предусматривает возможность вести стрельбу не только одиночными, но и очередью — и издавать при этом минимум шума. Для любителей же дальнего боя — снайперская винтовка, предусматривающая синхронизацию с сердцебиением и дыханием стрелка.

Кстати, надеюсь, вы понимаете — глупо надеяться, что весь арсенал вам вывалят на первом же уровне.

Интерактивность — супер! И, пожалуй, не я один об этом знаю. Крушим, ломаем всё, что только можно сломать, разбить, взорвать или сжечь. Просто СУПЕР! И вы опять спрашиваете, в чем же тут супер?! Отвечаю. Представьте себе следующую ситуацию. Дверь, в которую нужно проникнуть, находится в другом конце коридора. В этом же коридоре находиться и комната охраны, где, как и положено, сидят охранники со своим начальством. Так вот, дожидаемся, когда это самое начальство выйдет покурить или справить нужду, после чего захватываем его и следуем мимо комнаты охраны, используя врага в качестве щита. Поверьте — никто и не рыпнется, ведь жизнь шефа висит на волоске. Тут главное — не перепутать начальника с подчиненным. Иначе вас грохнут, даже не задумываясь над тем, останется заложник в живых или нет. Вот такая она, интерактивность.

Sova



Название: [illegible]
Разработчик: 4X Studio
Издатель: [illegible]
Жанр: FPS/SPS
Системные требования: P [illegible] 32 [illegible] Video

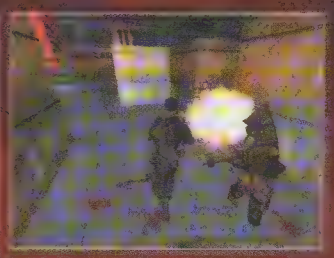
ОЦЕНКА: 7
Графика: 8
Геймплей: 7
Управление: 10
Звук: 9

Ржавый штиль

В 2002 году разработчики частенько баловали геймеров новыми играми в жанре FPS — чего стоит хотя бы выход «UT 2003» или альфы «DooM III». А имея на винчестере пару-тройку бесспорных хитов, очень трудно удержаться от поиска разного рода багов, глюков и прочих радостей и прелестей, не дающих спокойно играть, в играх, которые до уровня «бесспорных хитов» не дотягивают.

Сегодня крупно не повезло игре под названием Iron Storm от компании 4X Studio. Сначала у меня и в мыслях не было искать пятна на солнце. Если бы не один факт. Дело в том, что в игре большинство дверей открывается в обе стороны, хотя, по идее, должны бы только в одну. Но это так — к слову. Дальше — хуже. Возьмем, к примеру, графическое оформление. В игре от 4X Studio был использован собственный движок (под названием Phoenix 3D) — так вот, ему до «Unreal» или «Quake III» еще далеко. Графика простовата. А местами однообразна до безобразия — и к тому же требует намного больше системных ресурсов, чем это необходимо для такого уровня, и почему-то смахивает на «Red Faction».

Спешу огорчить вас еще одним фактом: словосочетание «потрясающая интерактивность» — точно совсем из другой сказки. Правда, не все так плохо: все-таки графика не вызывает отрицательных эмоций (по крайней мере, в большом количестве), а довольно недурственное звуковое сопровождение вкупе с довольно хмм... качественной русской речью заставляет пройти еще один уровень, перед тем как...



В «Iron Storm» вы довольно быстро научитесь определять местонахождение вражеского снайпера на слух — благодаря Dolby Surround, который игра очень хорошо поддерживает, это не составит труда. Так что в графе «техническая часть» можно смело ставить плюс с минусом ☺.

Идем дальше. По техническим причинам AI игры полностью скриптовый. А это тоже не есть хорошо, так как эти самые скрипты имеют неприятное свойство подглючивать (особенно во второй половине игры). В результате имеем закрытые двери, через которые невозможно пройти, отсутствие необходимых предметов и так далее в том же духе. Кроме того, главный герой вполне может загнуться от одного точного вражеского выстрела в голову, шею, грудь или другую эрогенную зону ☺ — в то время как для отправки противника к праотцам надобно истратить пол-обоймы.

И на закуску — еще пара приколов о «типа реализме». «Iron Storm» — игра военная, там людей убивают. Поэтому по окрестностях разбросаны всякого рода мертвые тела. А из них торчат типа кости, которые выглядят как... да никак они не выглядят. А еще можно встретить в игре ручки-ножки, унесенные ударной волной далеко от их законных владельцев. Смотреть противно... уж лучше бы куриные окорочка разбросали, так нет же — Гринписа боятся. Так что с хваленым реализмом у разработчиков из 4X Studio не сложилось.

Идем дальше. За каким-то интересом в игру был добавлен stealth&sneak-элемент. Разумеется, добавлен криво и похабно (в основном из-за вышеупомянутых скриптов). То есть либо поступаем так, как того хотят создатели игры, либо дальнейшее продвижение вообще прекращается. Прямо как в адвенчурах.

Ну а теперь пришла пора высказать самое главное «Фуу!». Поговорим о сюжете. Действия разворачиваются в 60-е годы двадцатого века. Первая мировая война в самом разгаре. Да-да, все верно — это не опечатка, просто создатели игры использовали такой распространенный в научной фантастике прием, как *альтернативная история* (не путать с альтернативной музыкой ☺). Итак, война продолжается уже полвека, причем на линии фронта весьма жарко. По одну ее

сторону — русско-монгольские захватчики, а на другой — англо-немецкие агрессоры. Всё для армии, авиации и флота — везде царит всеобщая мобилизация.

А ведь это чистой воды сказки для сопливых ламеров. Посмотрим на карту двадцати-тридцатилетней давности. Взглянем на СССР (та же Российская империя) и Монголию, оценим природные и человеческие их ресурсы. Теперь перенесем свой взгляд на Европу — как вам размеры Британии и Германии? Да и с дарами матушки-природы тут напряженка. Конечно — Британия тоже была когда-то империей, но... Война ведь очень прожорлива: каждый час она требует бензина и сала, угля и железа, гробов и каучука, стали, дерева, спирта, гвоздей, а самое главное — свежего пушечного мяса. Все ресурсы враждующих сторон при всем при этом исчерпались бы давным-давно. Ну и так далее... Это я так, для показательности примера, чтобы «Quake» 2&3 и «Half-Life» не зря хвалили за продуманность завязки и концепции игровой вселенной.

Так, все — офтопик закончен. Сам же игровой процесс, несмотря на мою критику и свои глюки, все-таки неплох. Управление в игре стандартное. А если кому предложенная раскладка клавиш не по душе — ее можно и поменять.

Управлять придется лейтенантом англо-немецкой армии Джеймсом Андерсоном (внешность которого далеко не из приятных, вследствие чего вид от первого лица намного предпочтительней ☺). Мистер Андерсон в детстве, наверное, не очень-то любил овсянку — вот и вырос чахлым и немощным. И теперь этот распоследний герой боевика может таскать на себе только четыре вида оружия (в отличие, скажем, от сержанта Хавока из «C&C: Renegade» или от Гордона Фримена). Причем все оружие «честно» отображается на бравом лейтенанте при включении вида «от третьего лица». Что ж, довольно неплохо. В арсенале — стандартный набор из кулака, кортика, пистолета с глушителем, шотгана, автомата, тяжелого пулемета, гранатомета/миномета и гранат.

Отдельным пунктом программы стоит рассмотреть такой рульный девайс, как Dragunov Snaiperskaya — ибо это действительно чудо с оптическим прицелом. Во-первых, вражеские солдаты очень хорошо умирают даже после выстрела в ногу ☺, а во-вторых, *после выстрела не всегда расходуются патроны*!

Из прочих интересностей можно отметить гранаты с каким-то зеленым газком, нюхнув которого, главный герой начинает вилять из стороны в сторону.

Уровни проходятся по принципу kill 'em all, хотя наблюдается и довольно значительный крен в сторону снайперских дуэлей. А присутствие вышеупомянутого stealth-элемента иногда начисто отбивает желание играть дальше.

Кое-где Андерсону будут помогать союзники, но это только для годится — по причине своей очень скорой, совершенно бессмысленной и весьма трагической кончины на поле боя. Так что Джеймс Андерсон всегда работает один. Напоследок дам стандартный совет: сохраняйтесь почаще.

Да, это не «DOOM III» и не «Unreal 2», конечно, но все же для любителей снайперских разборок «Iron Storm» сойдет за весьма неплохую и довольно увлекательную игруху.

Бравый солдат The Lich и Лещук Алексей

Название: Soviet Fighters Project 1
Разработчик: Third Wave Productions
Издатель: Strategy First
Жанр: Real Time Flight-Simulation
Системные требования (норма): PII 300 MHz, 128 MB RAM, 16MB Video

Оценка:	10
Графика:	10
Звук:	9
Геймплей:	10
Управление:	10

Запах напалма

В нашу редакцию прибыло — недавно появился симулятор американского всепогодного реактивного истребителя McDonnell Douglas F-4 Phantom II. Игра переносит нас в начало шестидесятых, когда родственная авиация только зарождалась и проходила первые испытания в локальных войнах — во Вьетнаме и конфликтах в Персидском заливе. И как в Войне Вьетнама смертельная ракетная RAC) пришлась вновь в эти начала напряженности — чтобы защитить демократию в странах Азии.

Нам обещают воздушные дуэли с советскими истребителями МиГ, а также выполнение миссий по зачистке территории от врага.

В русскоязычной версии игры данный вид «поединков» «Истребители: Проект 1».

Итак, приступим к игре. Первые впечатления довольно: нас ждали заставки, т. е. вступительного видеоряда, но зато игра вполне может обходиться без диска (ой, владельцы компьютерных клубов, вам понравится! ☺).

Основное меню игры, первый раз зайдем в подменю установок, где нам предлагают настроить всё и вся. Здесь предусмотрена возможность выбора позиции старта, силы противника и т. д. Подлежит настройке также и истая модель, предназначенная для истинных летчиков, а не для любителей аркад. А вот с настройками графики негусто. Игра, как всегда, порадовал выбор видеоустройства (это тем, кто да у нас много видеокарт в компьютере ☺). С управлением стоит повозиться — по крайней мере, заучить раскладку клавиатуры. Тем более что назначение команд наши «создатели» переводить кобылись (и правильно сделали).

Есть и приятные моменты, а именно: в подменю *Данные* пилотов мы можем зарегистрировать себя любимого в качестве лейтенанта ВВС США и даже поместить свое фото в «карточку пилотов»! Однако не обошлось и без курьезов — подвели, как всегда, зовёли закон: получился я с фамилией, поэтому получился лейтенант Бугаев ☺.

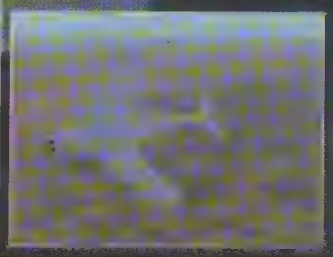
Выбрать сюжету советую тем, кому не терпится ринуться в бой, или тем, кто может сразу же составить собственное мнение о симуляторе. Возможно отметить, что все начальные установки сюжетов можно настроить в подменю Установки. Кроме того, мы можем модифицировать собственные компании и миссии непосредственно при их выходе.

С миссиями все предельно ясно — модифицируем или берем готовую миссию и тогда следуем поставленным задачам. И, скажу вам, есть, где разгуляться — нам предоставят возможность выбора:

- истребителя F-100 Super Sabre;
- истребителя F-104G Starfighter;
- трех модификаций истребителя штурмовика A-4 Skyhawk;
- и аж четырех(!) модификаций F-4 Phantom II.

Выбор самолета остается за вами, однако отмечу основные из отличия. «Суперсейбр» является более ранним истребителем — соответственно, его ТТХ (то есть тактико-технические характеристики) далеки от совершенства. «Старфайтер» не наиболее технически исправный, однако при этом он — наиболее вооруженный из всех самолетов, представленных в игре. «Скайхок» больше подходит для штурмовых операций, а вот «Фантом» является наиболее выгодным из всех относящихся самолетов, да и по своим ТТХ он превосходит все перечисленные выше модели.

Далее выбираем тип миссии, время суток (день/ночь) и погодные условия. Затем мы можем выбрать позывной из списка (который, к сожалению, не редактируется), а также раскраску самолета, его маркировку и нашивки-эмблемы (не эмблему, кстати, мы сможем сделать на фюзеляже во время полета — с помощью вида, вышеуказанного по ТК). При входе в Ангар мы можем,



кроме вышеперечисленной информации, увидеть взлетную массу нашего самолета с учетом взятого топлива (в процентах) и подвешенного на пилоны вооружения — оно выбирается из списка.

Вот мы и подошли к главному в этой истории — к выполнению своего долга аса-истребителя в *Кампании*. Здесь нам

предлагают выбрать кампанию, созданную на основе исторических фактов. Однако сразу хочу предостеречь — после выполнения первой миссии кампании вам не позволят (между прочим, наши же локализаторы) выйти из дебрифинга — то есть из разбора полетов, который возникает после окончания миссии. Иначе игра просто «виснет». Выйти из игры я смог лишь с помощью заветного сочетания <Alt>+<Tab> и последующей перезагрузки Windows. Кстати, при желании ознакомиться с *Описанием миссий* вас постигнут такие же последствия.

А посему придется самостоятельно изобретать кампанию, причем схема ее создания аналогична схеме создания миссий. Тут подсуетился отечественный локализатор — причем, как выяснилось, официальный, то есть «лицензионный».

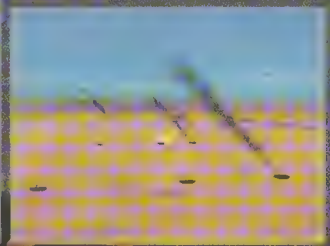
Задания в миссиях весьма разнообразны — от штурма наземных целей до одиночных разведывательных операций.

По ходу выполнения миссий нас будут повышать в звании и предлагать новые и все более совершенные модели истребителей. Правда, чем более скоростным будет истребитель, который мы пилотируем, тем сложнее (из-за высокой скорости!) будет сбить более маневренный — в соответствии, и больше вероятно — истребителя Мах 3.7, которых в конфликте участвовало предостаточно. Но этого рассы — все это применимо лишь к ситуации с использованием настроек, максимально приближающих игровую модель к реальности.

Теперь обратимся своей плоскостью непосредственно к графике игры и к ее достоверности. И то и другое имеет как достоинства, так и недостатки. Начнем с плюсов. Самолеты смоделированы четко во всех отношениях: окраска соответствует реальному прототипу, эмблемы эскадрилий тоже имеют историческую основу, как и подвешенное на пилоны вооружение. Прорисовка модели улучшается с увеличением разрешения игрового экрана. А вот кокпит, настроен, кстати, достаточно хорошо — но не все приборы в нем активны. Не говоря уже об активных стрелках компасов на приборной доске — они попросту отсутствуют. Зеркало заднего вида особенно в качестве любого подвесного. А ведь на сайте разработчиков нам обещали невероятные шедевры реализма в создании кабины пилота, даже смоделированные в 3D-виде модели выражения.

Основательно подвачили вспомогательные сооружения: если бетонная техника смоделирована достаточно неплохо, то здания бедны — и по своему разнообразию, и по четкости прорисовки. Видимо, разработчики очень тесно сотрудничали с техникой и механизмами, а на инженерные строения пива уже не хватило ☺. Да и ландшафт очень уж однообразен, даже городские строения стоят прямо-таки на песке — неужели на Ближнем Востоке не было дерев? А ведь говорят, они там почти как гималайские кедры.

Звук как такового отсутствует — если, конечно, не брать в расчет те постоянные шумы в наушниках, которые нам попытались втюхать в качестве



звучки работы двигателя и прочего вооружения. Хотя здесь, подозреваю, опять-таки не обошлось без родных локализаторов ☺.

Ну что ж, подведем итоги. С точки зрения исторической достоверности и реализма игра получилась, я бы даже сказал, ее в качестве пособия по ознакомлению с историей реактивной авиации и изучению соответствующих локальных конфликтов и войн (по крайней мере, с точки зрения американского пилота-истребителя). А вот физическая модель самолетов вызывает некоторые нарекания — ну нельзя вместить в 400-500 Мб всех реальные аэродинамические модели представленных в игре самолетов. Разве что с большими допущениями, которые иной раз стоят полету карьеры.

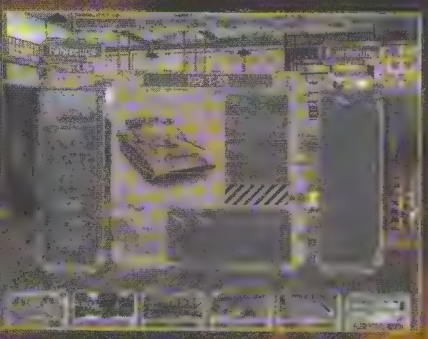
В статье неоднократно упоминается об «исторической достоверности». Это адресуется, прежде всего, истинным поклонникам именно авиасимуляторов, а точнее — пилотам реактивной авиации, а не любителям полетать-пострелять (для которых существует масса всевозможных космических игрушек).

А вот обратная сторона медали напрямую связана с нашими локализаторами — здесь у меня возникает словарный запас, ибо не знаю, как охарактеризовать их отношение к локализации игр вообще и авиасимуляторов в частности, с которым порядок к потрясу наши «лицензированные» авиаполеты.

Александр Олуфриев

Название: Soldiers of Anarchy
Разработчик: Silver Style Entertainment
Издатель: Руссобит-М
Жанр: squad-based tactical RTS
Системные требования (норм.): P3-800, 256 Мб, RAM 32 Мб

Оценка:	11
Графика:	10
Звук:	11
Геймплей:	10
Управление:	11



Мама-анархия...

Стать анархистом — значит [illegible] себя достаточно разумным и свободным человеком и руководствоваться в жизни своим разумением, своим пониманием добра и зла, а не навязанным центру хранения государства. Надыбал на сайте какого-то анархистского движения.

Лично я слово «анархия» первый раз услышал в фильме «Свадьба в Малиновке». Спросил у отца, что это такое,— он сказал, что это примерно то же самое, что теория, за у меня в дневнике. Так, по-степени взрослея, я узнал, что «анархия» — это нечто вроде противоположности правопорядку, и отложил сие в памяти. Помню еще, как где-то видел «Книгу анархиста», повествующую, среди прочего, о том, как на дому гранату сварганить, из чего самые лучшие пистолеты получаются, как коноплю выращивать... — и о других весьма необычных и не очень законных штуках. И я понял, что эти ребята явно «весело» живут!

И вот недавно под горячую руку мне попадается игра **Soldiers of Anarchy**.

Вкратце сюжетец. Земная профессура в очередной раз (и опять с благой целью) разработала вирус SGDS, который (как и полагается) вышел из-под контроля и с бешеной скоростью начал убивать людей. В мире — страшный хаос, мало подорожало, детям младше 12 лет перестали продавать чипсы, а государства начали перекрывать города. Франция же вообще сбросила на собственную Парижу водородную бомбу...

Итак, у нас есть Новая Бросда (вроде, досить лет бесследно в бункере и теперь наконец-то выбравшаяся на воздух — в надежде что люди не все погибли от вируса и, по крайней мере, остались «человечными». В составе группы — пятеро русских (жаль, не показали, как они там время прожигали ☺), немец и американец. Короче, вылазите вы этой командой на поверхность и постепенно начинаете осознавать, что в мире правит закон Большой пушки, власть держат банды, а самый популярный бизнес — работорговля. А вот правопорядок так же го-

[illegible] и 2002 году. В общем, не жизнь, а [illegible] анархия! [illegible] Махно и не хватает.

С первых же шагов игры понимаешь, что она явно не рассчитана на пролом дружных рядов оппонентов под крики и размахивание шашкой (или даже РПГ-7). Так, первый же радиоактивный медведь, встретившийся на пути, при неправильном подходе запросто может отправить кого-то из ваших ребят в места, из которых возвращаются лишь с помощью Load'а. Или же, приняв просьбу какого-то чувака о зачистке его селения от местной банды, весело прыгаем в [illegible] рядом дом, отстреливая [illegible] рождения, вы [illegible] и заказанной дорогой... и опять наш «Load». Я не предупреждал — все [illegible] очень аккуратно: а то [illegible]

Здесь, ребята, [illegible] и обдуманным подходом. Захотели между делом подорвать бандитскую базу? Будьте добры сначала все разведать, вынюхать — кто, чего, как и кого; потом тихо пробраться через ограду, наворовать мин, гранат, патронов; подорвать там все, что только можно подорвать,— пусть там начнется пик этой самой анархии... А уж потом постепенно перебивайте растерянных и поглазых стражей. Да и вообще, с противниками можно самые разные штуки вытворять — например, можно (предварительно серьезно разозлив) вытянуть этих отморозков на

минное поле — пусть делают себе дэнс или играют всем лагерем в игру под названием [illegible] лять [illegible] ка, но и то, что [illegible] у вра[illegible] персонажи, соревнующиеся в том, у кого самый фиговый слух, самое слабое зрение и самое полное отсутствие наблюдательности (типа того, что происходит на одном из компьютерных форумов, где очень любят журнал «ШПИЛЬ!» ☺). Иногда просто удивляет дебилизм этих существ, у которых реакция на лежащего рядом мертвого товарища или на бомбежку лагеря из-за забора такая же спокойно-умиротворенная, как, например, у меня на крики соседей, вот уже неделю как проведших сетку и круглосуточно рубящихся в «Counter Strike». Хотя, впрочем, иногда просто хочется бежать к холодильнику, откупоривать шампанское и поливать [illegible] — вся [illegible] проходящую [illegible] и мне за подмогой. Молодчина! Только побольше бы такой сообразительности…

Я всегда любил игры, в которых можно чё-то ломать, крушить, делать, и в этой теме [illegible] кучи валяющегося без дела хлама, всякие полезные (и не очень) штуки, которые по первому желанию можно отправить в командировку в небытие. Например, домики очень эффектно прессуются с помощью БТР, строения феерично разлетаются, если их напичкать взрывчаткой, машины технично откидывают копыта, если бомбануть парочкой гранат (кстати, у противников мозги для аналогичных действий явно не приспособлены) и т. д.

Да и вообще, картинка происходящего только радует глаз: хорошо проработаны не только окружение и оборудование, но и задники, и голубое небо, и разные природные эффекты — все это (смотрится просто [illegible]).

Говори забыл сказать — играть-то мы приоритет фактически ввосьмером, так как одновременное участие десятка вояк, хоть и предусмотрено, но, к прискорбию, в БТР больше [illegible] человек [illegible] (это ж вам не «Запорожец» безразмерный). Не будут же остальные пешкодралом добираться.

Что касается конкретно набора участников ниспровержения анархии, то они отличаются, во-первых, нашивками на погонах, каковые выдаются за успешно выполненные задания. Во-вторых, у парней есть специализация, которую желательно учитывать: обращение с легким и тяжелым оружием, взрывчаткой, а также снайперские, шпионские и докторские показатели.

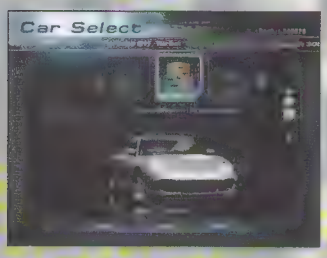
Ребята в игре явно не скучают — одного только транспорта придется опробовать около двух десятков: это и танки с БТРами, и джипы (нашенский ГАЗ тоже имеется ☺), и вертолеты с самолетами и пр, и пр. Оружия же здесь не то чтобы завались, но для выполнения миссий вполне достаточно. Кстати, раздобыть его можно либо прощупав, аккуратненько изгибаясь по стрелкам, карманы убиенных недругов, либо выменяв на какую-нибудь не нужную вам байду. Да, именно обмен — шило на мыло, пряники на вареники и т. д., ведь деньги здесь не признаются в принципе, анархия все-таки…

Короче подытожить это можно благодарностью разработчикам за качественно слепленную стратегу. Тем же, кто любит «Commandos», «Ground Control» и тактические RTS в целом, скажем «Soldiers of Anarchy» дружно — нам это нужно!

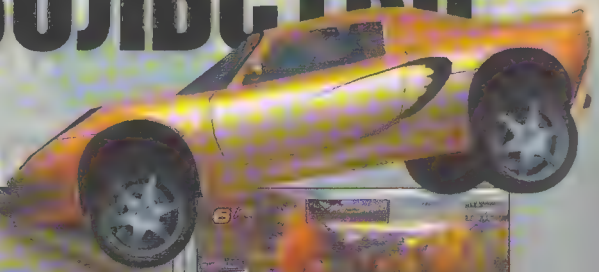
Поборник законности и правопорядка Юрий Гладкий

Название: Need for Speed: Hot Pursuit 2
Разработчик: EA Bellevue
Издатель: Electronic Arts
Жанр: arcade racing
Системные требования (норм.): P3-500, 128 Мб, 3D acc.

Оценка:	9
Графика:	9
Звук:	8
Геймплей:	9
Управление:	10



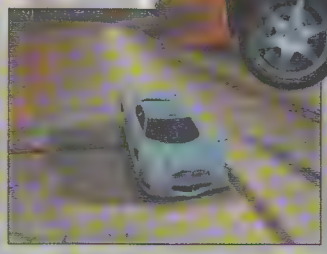
Needoвольство



Hot Pursuit 2 ждали давно, говорили о нем много, писали еще больше — в том числе и мы. Чем же тогда вызвано недовольство? Почему так много вопросов всплывает после выхода игры?

Скорее всего, разработчики решили не изобретать в очередной раз Ferrari, а довольствоваться уже привычной концепцией: от нуля до сотни за три секунды, немного спецэффектов а ля матрица, типа умные полицейские, забойный вступительный ролик и броское название на обложке компакта. Вот только не учли ребята, что время на дворе уже не то. Геймера с каждым годом провести все сложнее и сложнее — он, геймер, подставу за версту чует.

К чему все эти роскошные авто, если ни одно из них нельзя разбить вдребезги? Видите ли, компании-производители этих самых Lamborgini, BMW, поршей и прочих мерилов категорически против того, чтобы их ненаглядные получали повреждения более значительные, чем царапина на капоте. Как же так? Значит, та же *Codemasters* договариваться с автоконцернами, значит, может, а *Electronic Arts* — со всеми ее связями, симсами и огромными прибылями — нет? Ok, в таком случае в следующий раз, когда люди станут покупать нормальные, а не фуфлыжные гонки, пусть разработчики пеняют на себя.



Продолжаю выражать недовольство. Физика игры удручает — мало того что машины не бьются, так еще и аварии никак не влияют на их ходовые качества. Так мы до того дойдем, что в каком-нибудь пятом квейке игроки друг другу виртуальные цветочки дарить начнут.

Зато количество всевозможных заездов и чемпионшипов вызывает неподдельную радость! Которая длится, конечно же, до то тех только пор, пока вы не сядете за руль (см. выше)... Если же реализЪм для вас — не самое важное в жизни понятие, смело хватайтесь за баранку и нажимайте на газ. Авось вспомните старые добрые девяностые, когда на NFS буквальным образом молились.

Единственной отдушиной для более или менее хардкорных геймеров в «Hot Pursuit» образца 2002 года является режим *Time Trial*. Вот где можно блеснуть мастерством, вписываясь в крутые повороты и раньше, чем закончится время, доезжая до контрольных отметок. (Не маловато ли для игры, которая претендует продолжить славные традиции серии?)

Что касается полицейских, то в их арсенале пополнение — бочки с огнем, которые копы сбрасывают с вертолетов в самый что ни на есть неподходящий момент. Весело, но быстро надоедает. Как, впрочем, и игра в целом.

Что еще добавить? Четырех камер, отвечающих за обозрение происходящего на однообразных треках с однообразными ландшафтами, явно недостаточно.

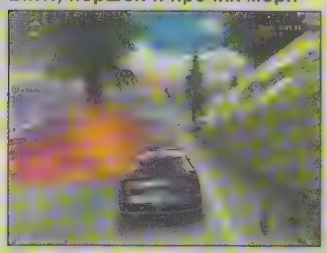
Музыка на любителя.

Модели машин выполнены на должном уровне и, я бы сказал, являются единственным, что спасает дизайнеров игры от полного провала.

Деньги, полученные за выигранные гонки, тратятся на дорогие автомобили, казино, женщин... Просто на дорогие авто, их починку и на открытие новых трасс.

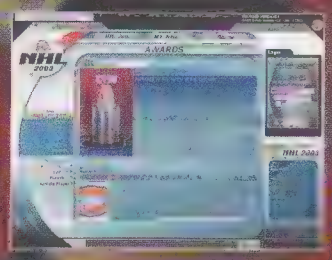
Жаль, но приходится констатировать, что мы не получили того, чего хотели и на что надеялись. Простим EA'шников и будем надеяться, что данная игра является лишь этапом на пути к чему-то более играбельному. Вот такие пироги.

Андрей Гайдут



Название игры: NHL 2003
Разработчик: EA Sports
Издатель: Electronic Arts
Жанр: хоккейный симулятор
Системные требования: PC-1000, 256 Мб, 3D acc.

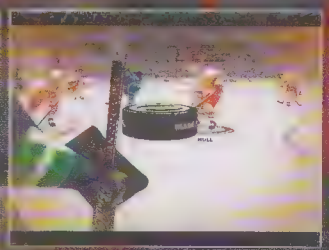
ОЦЕНКА:
Графика
Геймплей
Управление
Звук

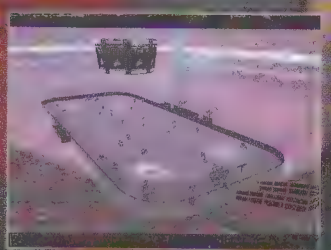


Ледовые дружинники

Если у ЕА получится плохой хоккей, это, наверное, станет новостью номер один в мире, и все информационные источники только об этом и будут трубить. Вот уже который год разработчики из этой славной компании ударными темпами выдают нам шедевр за шедевром, не испытывая при этом ни капли жалости к конкурентам. Нам же, в свою очередь, снова напоминают, что сезон начался, а значит, пора расчехляться самим и расчехлять свои верные клюшки. Тем более что новое творение ешников — по устоявшейся уже традиции — получилось на голову выше предыдущих, хотя поверить в это, безусловно, сложно. Тем не менее, только не вдавайтесь в подробности, ибо хоккейные фанаты NHL 2003 купят в любом случае, а все остальные останутся всеми остальными. Так что ограничусь [illegible] рассмотрением новшеств игры.

Первое, что бросается в глаза, это желание разработчиков избавиться от всего плохого, что не должно было быть в предыдущих частях ледяной саги. В офлайновом режиме нельзя применять читерские карты, исчезла система набора бонусных очков, а также ряд тактических схем. Кроме того, если команда играет из рук вон плохо, а решающий матч на носу, вы не сможете изменить тактико-технические характеристики своих игроков в лучшую сторону (или игроков соперника — в худшую). Теперь все по справедливости — кесарю кесарево, слесарю слесарево.





Интересен и тот факт, что меню «NHL 2003» совсем выполнено в виде интернет-страничек. Нельзя сказать, что навигация стала более удобной, но человек, как известно, способен привыкнуть ко всему.

В самой же игре заметно, что девелоперы уделили немало времени возне с шайбой. Да-да, именно с этим маленьким предметом, вокруг которого бушует столько страстей — и на поле, и за его пределами. Стараниями программистов черная бестия обрела потрясающую физику. Рикошетя от бортиков и от коньков хоккеистов, шайба может менять траекторию своего полета самым [illegible] обратным. Таким неустойчивым, что забить чертову в ворота [illegible] совсем непросто.

Однако не [illegible] хоккеем, в том смысле, что и сам по себе он тоже как на что способен. Искусственный интеллект — как игроков, так и партнеров по команде — возрос до невиданного доселе уровня. И если первые костьми ложатся, только бы не дать вам зажечь красный свет за их воротами, то вторые очень своевременно подключаются к атакам, не забывая при этом о тыле. А какие комбинации получаются в команде, где каждый игрок четко знает свое место на корте, [illegible] при этом импровизации! Это же просто заглядение. Игра прямая дорога в пособие для начинающих Гретцки, Лемье и прочих Третьяков.

Значительно расширился выбор всевозможных фишек — радующих глаз и заставляющих еще сильнее любить самую быструю в мире игру. Появилась возможность обыграть вратаря во время выхода один на один. Не тупо забить мощнейшим ударом, а именно элегантно обвести ловилу, положить его на обе лопатки и легонько толкнуть шайбу в ворота. После чего несколько раз посмотреть повторы и испытать чувство глубокого морального удовлетворения.

Графика, как всегда, хороша. Появилась новая анимация игроков, арбитров, даже зрители и те время от времени пытаются выделиться из толпы. Если очень постараться, можно даже стекло шайбой разбить. А как вам идея повтора с замедлением — на манер Bullet Time в «Max Payne»? И всевозможных фишек такого рода в «NHL 2003» хоть отбавляй.

Единственный минус — игра не удивила. Мы ждали шедевра, мы его и получили.

Андрей Гайдук

Название: Sniper: Path of Vengeance
Разработчик: Мегадистрибьютер
Издатель: X-Bow Interactive
Жанр: FPS
Системные требования (норм.): P3-500, 128 Mb RAM, 3D acc

Оценка:
Графика:
Звук:
Геймплей:
Управление:

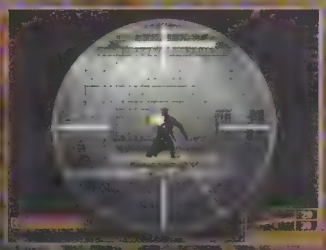
Ворошиловский стрелок

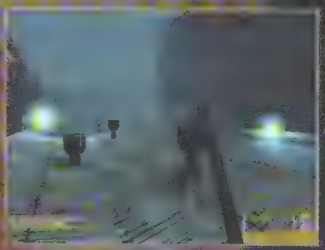
Ничто так не портит день, как выстрел. Народная мудрость

Снова заседало все до рассвета, и не слышно, как стукнул затвор, — так лежит сам, в лесу ожидая, одинокий мужчина-снайпер...

Да, неплохо срифмовал, надо будет мне еще потренироваться, а сейчас от меня поэта, сожалей, перейдем к снайперам.

Так уж сложилось, что об этих ребятах в последнее время говорит весь мир (и чем ближе к Вашингтону, тем больше). Но ведь не все же снайперы шизофреники и психи — с такими рассказами [illegible] полный кран в [illegible]. И мы [illegible] именно о тех профессионалах с [illegible] и нервами, как у нашего руководителя проекта, которым во всех армиях отводятся VIP-ложи (хотя в большинстве случаев эти орлы там не появляются — профессия у них такая незаметная).





«Вот вам ложе крова, работайте!» — это, ребята, не цитата из какого-нибудь голливудского триллера, где дают указания судмедэксперту, а первое, что бросается в глаза при запуске игры. Речь идет о [illegible]. Да-с, [illegible] фантазия у авторов вряд ли била фонтаном — скорее, она стекала, как струя известного «Писающего мальчика». В результате имеем кровавый фон и простенькие настройки, в то время как другие проекты подобного типа пытаются разрабатывать запоминающиеся, оригинальные меню — возьмите хотя бы «Operation Flashpoint»...

[illegible] читал книгу, где снайперов для тренировки закапывали посреди пустыни по одиночке и без оружия — и так в течение [illegible]. Если снайпер выживает — молодец. А ну выживет — то, как говорится, смерть еще не доказательство того, что ты жил.

К чему я это? А к тому, что разработчики «Снайпера» решили стать оригинальными, сияющими и неповторимыми (по крайней мере, они так думали), и поэтому ввели в стандартный шутер РПГ-составляющие. Получилось из этого следующее. В процессе игры вы открываете для себя возможность усовершенствования киллера. Я, в принципе, не очень удивился, когда увидел всего две группы способностей — ведь не за РПГ же сел.

Итак, у нас есть *физкультурные* умения (типа уровня жизни, силы и выносливости), а также *оружейные* навыки. Вообще-то, такие умения и раньше использовались в FPS, разве что они не выносились для улучшения. Возьмите, к примеру, выносливость — если вы решите добровольно сдать [illegible], убегая от пуль (после того как в одной из миссий застрелил наркобарона), то, хош не хош, а отдыхать придется.

Иначе ваш супермен раньше или позже свалится с ног. И если не развивать в снайпере выносливость, то, поверьте, через очень небольшое время его захочется лично пристрелить.

Что касаемо оружейных навыков, то по максимуму побаловаться всеми доступными «орудиями» (коих не так уж и мало) тоже не выйдет, так как, по мнению авторов, солдат должен быть мастером только в чем-то одном, от силы в двух.

Вообще, то, что происходит в игре, достойно звания «прорыв года» на фестивале занудных мексиканских сериалов. Дело в том, что вам вручают мужика, который, мало того что сидит где-то в тюрьме, да еще и без дупля в голове. Память у него отшибло — вот он и чешет затылок в надежде понять, к какому виду млекопитающих относится...

Постепенно вы выясняете, что герой ваш — известный снайпер, по кличке... Снайпер. Я в очередной раз удивился находчивости и остроумию разработчиков, и в то же время возникла идея — а почему было тогда не назвать бандитов не «Дон Васил» (кстати, странное имя для русского, правда?), а просто и по-мужски — «Бандит»? Короче, оказывается, этому снайперу вкололи какую-то дрянь и оставили здесь гнить — так как последний раз он выполнял очень важное задание, свидетелей которого оставаться не должно. Снайпер, значит, разозлился, чего-то там у него перемкнуло, и решил он с тюряги подорвать...

Итак, вы для начала сваливаете из тюрьмы, после чего беретесь за развитие подопечного. С чем-то новым и необычным столкнуться не довелось — снова наркобароны, продажные копы, мафия и т. д. Честно говоря, на деле это оказалось не так уж и скучно, хотя отдельные моменты переносить было просто невыносимо.

«О боже, дай мне сил, чтобы нормально отреагировать на графику в игре»,— думаю, вы тоже повторите это, проинсталлировал «Снайпера» на свой комп. Я думал, что создателей игр с графикой такого уровня сожгли еще на кострах инквизиции. Оказалось, ошибся...

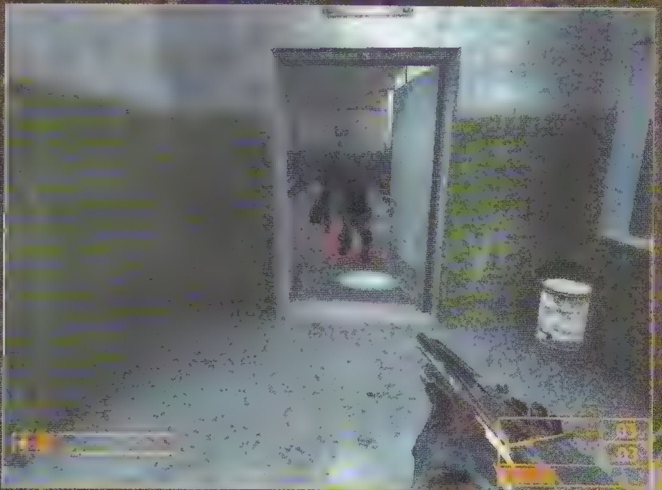
Самый главный графический шок — вода. Знаете, если сравнивать воду в «Снайпере» с водой, к примеру, в «NOLF 2» — покажется, что зрение село так капитально, что даже окулисты уже не помогут. Задникам внимания уделялось ровно столько, чтобы казалось, что вы не в поле гуляете. Люди ведут себя так, что складывается ощущение, будто вы находитесь среди шизофреников (и это еще не принимая во внимание того, как они в стены проваливаются или как во время боя поворачиваются к вам спиной)... Кроме того, никакого движения или оживления жизни. Максимум — это мухи возле лампы в комнатах или редкие птички, при виде которых невольно пускаешь слезу. Добавьте сюда еще и невзрачное звуковое оформление — и вы поймете, в каких условиях приходится работать...

Впрочем, вид людей наталкивает на вполне разумную мысль о том, что все мы произошли от обезьян...

Вы не поверите, но есть! Есть вещи, которые даже понравились! Это действие оружия. На людях настолько здорово отображаются повреждения, что до уровня такой мясистости иной раз не дотягивает даже пресловутый «Soldier of Fortune». Выстрелы же сопровождаются подобающим грохотом, огнем, дымком...— хоть и с плохо проработанного оружия.

В общем, игра откровенно не удалась. Хотелось, конечно, иначе, но... Перед вами недоработанная лажавая игра, хоть и с большим потенциалом и раскиданными повсюду сигаретами «Союз–Аполлон». И вообще, что разработчики хотели этой игрой доказать?

Самый злой
и требовательный
критик игр о снайперах
Юрий Гладкий



Название: Hitman II: Silent Assassin
Разработчик: IO Interactive
Издатель: Eidos Interactive
Жанр: stealth FPS/TPS
Системные требования (минимальные): P2-450, 64 Мб, 3D ускор.
Системные требования (рекомендуемые): P3-800, 128 Мб, 3D ускор.

Оценка:	9
Графика:	8
Звук:	8
Геймплей:	10
Управление:	11

Сущий Add-on

«Почувствуй себя в шкуре одинокого убийцы, вернувшегося к своей профессии для того, чтобы ответить на некоторые вопросы. Ты можешь быть беспощадным киллером, но оставаться справедливым человеком, желающим торжества закона.

Окунись в мир, которым правят преступление, зависть, деградация и бесчестие. И ни на секунду не забывай, что всё вокруг против тебя. Не доверяй никому, кроме прицела снайперской винтовки. Твой палец всегда должен лежать на спусковом крючке. Твоя цель может спрятаться на другой планете, но это ей не поможет. Ее уничтожение нельзя предотвратить — можно лишь на отложить некоторое время.

Изучи эту профессию, отшлифуй свое мастерство, преодолей все препятствия на своем пути. И в конце, обхитрив всех врагов, нанеси точный и сокрушительный удар.

Помни, в этом деле спешка — не помощник. Не принимай скоропалительных решений. Тщательно проанализируй ситуацию, взвесь все «за» и «против» и только потом начинай действовать. Ухвати удачу за хвост и не отпускай ее до конца своего пути. Неудача — это не выбор, это удел тех, кто не пытается приложить максимум усилий для достижения Цели.

Ты должен вернуться... Вернуться и уничтожить организацию, отобравшую самое дорогое, что у тебя было.

Знай, враг намного ближе, чем ты думаешь. Сделай все правильно — и будешь на высоте...

Ты это заслужил.

Да пребудет с тобой Сила.

Не ешь на ночь сырых помидор.

Так надо...

Помни...

Бла-бла-бла...»

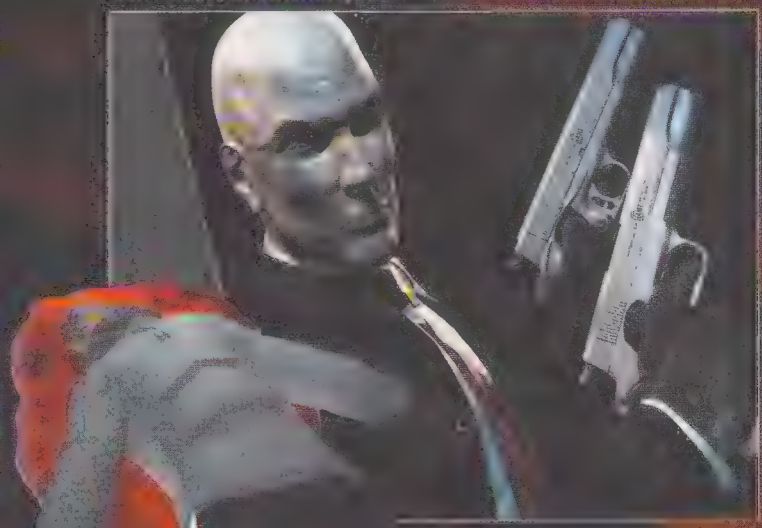
Вы прослушали торжественное обращение разработчиков Hitman II: Silent Assassin к простому и ничего не подозревающему геймеру, имевшему неосторожность забрести на официальный сайт игры.

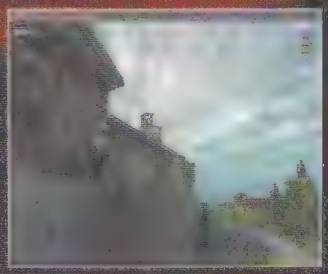
Теперь ближе к телу. Отправляемся в препараторскую проекта, которого не просто ждали, а ждали ого-го как... Вот уже второй раз нам придется отбросить свои моральные принципы и заставить преступный мир содрогнуться от незримой угрозы.

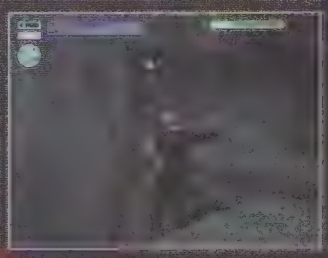
И что мы видим? А видим мы то, что люди, имевшие месяца два назад несчастье купить пиратскую демо-версию игры, на самом то деле ничего и не потеряли. Ведь им несчастливилось пройти всего несколько уровней этого отстоя, после чего демка была успешно обменяна на что-то более приличное. Остальные же геймеры, глотая слезы обиды, пытаются понять, за что их так обманули. Честно говоря, никто не предрекал абсолютного и безоговорочного провала «второму убийце», однако факты — вещь упрямая и против них, как известно, не попрешь.

Однако перед «избиением» «шедевра» датских ребят из компании IO Interactive, позвольте все же сказать о некоторых изменениях в лучшую сторону, произошедших в новой игре. Их не много, но поскольку не исключено, что среди читающих данную статью присутствуют датчане, следующий абзац посвятим именно им (датчанам и позитивным изменениям)

Прежде всего, улучшилась графика. Однако, учитывая, что графика улучшается во всех частях практически всех более или менее приличных игр, большим достижением это не назовешь. Да, фигурки персонажей стали более гладкими и красивыми; да, спецэффекты на уровне (на уровне, который имеет место быть в Пятом!)







да, на этом предложение можно закончить.

И начать новое, касающееся уже недостатков игры. Причем, думаю, одним предложением здесь дело не обойдется. Жалкое подобие сюжета, придуманное лишь для того, чтобы хоть как-то осмыслить действия главного персонажа. Джонтранно — бывший наемный убийца, а теперь садовод в сицилийском монастыре — отправляется на поиски своего наставника, падре Виторио. Последний был зверски выкрадет лицами славянской национальности прямо из духовной обители. Чем уж там святой отец русским насолил, до сих пор остается загадкой, так как по ходу игры ответ так и не появится.

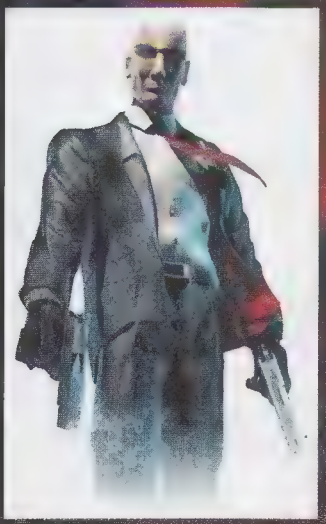
Как и в первой части, главным козырем разработчиков является нелинейность прохождения миссий. Только вот на этот раз козырь этот они, похоже, вытянули не из того рукава. Дело в том, что игрок (если он не придерживается гуманных методов игры и предпочитает разговаривать с врагами на языке жестов, плавно переходящих в стрельбу из автомата Калашникова) имеет на прохождение «Hitman II» всего лишь что-то около одного дня. Можно, конечно, травить нужных людей хлороформом или потуже затягивать на их шее удавку, но целесообразности в таких действиях, честно говоря, я не вижу. Чего не скажешь о разработчиках, награждающих геймеров, играющих по их правилам призовыми видами оружия и бонусными очками.

Чем дольше играешь, тем лучше начинаешь понимать, что на самом-то деле ребята могли сделать все как следует, но то ли времени не хватило, то ли слишком уверились в успехе. Почему, например, не приветствуется присутствие обычных цивильных людей на уровнях игры? Создается впечатление, что на время ваших вояжей в городе объявляют комендантский час и всех жителей заставляют безвылазно сидеть по квартирам. Пустынные улицы производят не самое благоприятное впечатление, а количество всевозможных условностей заставляет горько усмехаться при упоминании о какой-либо свободе выбора.

Графическое оформление, не считая вышеупомянутых приятных моментов, навевает тоску и ностальгию по играм двухлетней давности. В свою очередь, музыкальное сопровождение я бы назвал чрезвычайно пафосным, а звуковые эффекты по-детски непосредственными.

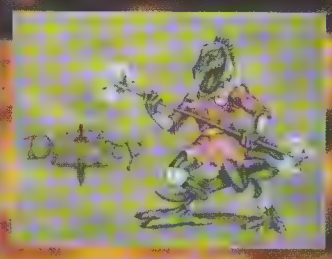
Из новаторского проекта со свежими идеями и нешуточным потенциалом «Hitman» превратился в третьесортный боевичок, от покупки которого можно безо всякого зазрения совести отказаться.

Андрей Гайдут



Название: Divine Divinity
Разработчик: Larian Studios
Издатель: CDV Software
Жанр: RPG / Hack&Slash
Системные требования: PIII-500, 128 Мб, 16 (32) Video

ОЦЕНКА:	10
Графика:	8
Геймплей:	10
Управление:	9
Звук:	8



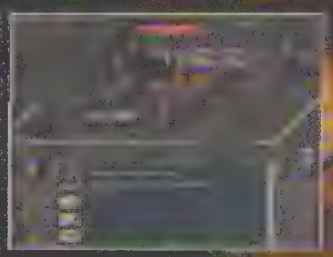
Диво Дивное

Ф[illegible] RPG [illegible] Studios — это последняя в уходящем в историю 2002 году попытка хоть как-то удержать на плаву медленно идущий ко дну жанр RPG. Проект Larian Studios [illegible] с одной стороны, [illegible] тяжкую тень истинно эпохальных хитов минувших дней как «Ultima 7», а с другой — не оставить безо внимания весьма и весьма большое число игроков, для которых понятия RPG и Hack&Slash — одно [illegible].

И вот после выхода «Divine Divinity» можем констатировать, что игра является весьма разносторонней и [illegible] многие недочеты и прочие мелкие грешки разработчиков.

Итак, девелоперы хотели как лучше, а получилось... — [illegible] в этому году [illegible] Продукт ждал — [illegible] мает аж три компакт-диска, так что придется раскошелиться. Главное «фуу!» — это, конечно, тот факт, что везде чувствуется разлагающе-отупляющее влияние «Diablo» № 1. [illegible] создании [illegible] будет [illegible] путь [illegible] и путь [illegible] игра [illegible] классами стираются уже к 12–15 уровню развития, и в результате даже воины начинают кастовать заклинания «массового поражения». Врагов тьма-тьмущая, а разбиться [illegible] просто невозможно.

У персонажа наличествует четыре стандартных характеристики: Strength, Intelligence, Constitution и Agility. И еще несколько, от них зависящих (типа Reputation, Defense/Offense Rating, Vitality, Magic, Armor, Stamina, Sight и Weight).



В игре присутствует около девяноста шести видов навыков, [illegible] классы, которые [illegible] пути [illegible] персонажа и, в свою очередь, подразделяются еще на четыре группы. Итак, в зависимости от выбранного пути [illegible] выки: у воина — мощь поражения, у мага — внезапные [illegible] в разных мест, у [illegible] — [illegible].

Кроме того, имеем аж тридцать две штуки магических заклинаний, подразделенных на четыре класса: matter, elemental, body/spiritual powers и summoning.

Около ста различных типов монстров и тысячи их подвидов, у каждого из которых — свое поведение. Предусмотрена возможность, используя свои навыки, избежать битвы с чистью.

Около 300 NPC, жаждущих различных видов взаимодействия с вами ☺.

«Divine Divinity» будет поддерживать режимы Direct3D, DirectDraw, Glide и Software rendering.

Весь мир будет занимать около 20000 игровых экранов.

В игре нет никаких загрузок уровней, за исключением нескольких локаций.

Мультиплеера в релизе не будет, но, возможно, он появится в аддоне к игре.

Исходя из вышеперечисленного, в целом можно придти к выводу, что все вроде бы не так уж и плохо. Но есть и «но». Однако обо всем по порядку.

Мирок Rivellon, где страдающему амнезией главному герою и предстоит шататься, основан на, так сказать, произведениях писателя и поэта NONAME ©. Проще говоря, игровой мир «шит белыми нитками» (да и то не везде). Правда, для неискушенных игроков (читай — для тех, кто в «Diablo») сей факт покажется незамеченным, как, впрочем, и же встречи с тучей монстров им все будет «до лампочки».

Сюжет игры таков: в древней стране Rivellon после раскола правящего совета началась война. Гномы не захотели больше жить в дружбе с эльфами; маги передрались между собой из-за какой-то модной и навороченной магической шмотки; мягкие и пушистые орки — добрые и миролюбивые такие существа — просто захотели крови и зрелищ, причем крови не какого-то гнома и человечьей. За всем этим, как выяснит главный герой, где-то к середине игры, стоит некое таинственное общество с названием Black Ring — очень нехорошее и очень таинственное.

И был там еще герой по имени Divine — с большим ехидным мечом и добрыми глазами О. Правда, долго он на дротиках — кто сломали и разодрали на три части магической энергии. А затем эти частички попали к некоторым лицам, получившим название Marked Ones. Вот за одного из них и предстоит играть. Сюжетец, конечно, не ахти какой, но бывало и хуже.

Графика в «Divine Divinity» под стать сюжету: стандартное и несколько кривоватое 2D. Для игрока со стажем это, разумеется, считом никакого значит, а вот молодежь точно будет привередничать. А зря, между прочим, — вспомним, игры реализует все прелести 2D-графики. При разрешении 1024 x 768 x 16 хлопья тумана и игравшие на поверхности воды выглядят просто потрясающе.

Музыка в игре немного не дотягивает до уровня «Icewind Dale II», зато она очень колоритна и временами даже чуток необычна, а многочисленные треки соответствуют темам и игровым ситуациям. Более того, они сменяются плавно и незаметно. Все звуки естественны и достоверны, причем секрет их весьма и весьма дорог. Голоса же персонажей достаточно наигранны, но, в принципе, через три-четыре часа игры на это уже перестаешь обращать внимание.

Выполнили свои обещания ребята из Larian Studios и в плане интерактивности игрока в игре. Все объекты можно покрутить, понюхать или использовать, что иногда чрезвычайно важно, ведь под кучей всякого хлама может оказаться нечто ценное. На местных трупах лучше не рассчитывать — все самое-самое либо находится, либо снимается с трупов).

Квесты — точнее, их разнообразие и разнообразие их решений — являются, пожалуй, еще одним достоинством игры. Особенно ввиду недостаточной проработки игрового мира, которая нетипично сказывается на населенности Rivellon'а всеми колоритными личностями и прочими экземплярами, что не очень-то идет на пользу квестовой части игры, содержащей, тем не менее, весьма забавные экземпляры.

Каждый гайдер должен быть доволен (хоть в чем-то О). А настоящие джентльмены не обращают внимания на незначительные недоделки, баги и прочие мелкие пакости и однозначно выбирают «Divine Divinity».

Дедок Алексей

Название: Al Qaeda Hunting 3D
Разработчик: Incorrigable Games
Издатель: Incorrigable Games
Жанр: FPS
Системные требования: P-III-600, 128 Mb, 16 Video
Дата выхода: не важно

ОЦЕНКА: 1
Графика: 1
Геймплей: 0
Управление: 1
Звук: 0

Патриотизм, деньги и неисправимые тормоза

В небе ангелочки летают на цветочках, а на земле...
Масяня. Русский панк-рок

Доброго вам времени суток, уважаемые читатели журнала «Шпиль!». Как вы уже догадались, через пару абзацев начнется рассказ об еще одной игре. Но ругать или хвалить нужно саму игру (и заодно ее создателей), а не журнал или автора статьи (чем частенько грешат многие читатели).

Так вот, рассказываю я это потому, что журнале «Шпиль!» появилась новая рубрика «Ацтой номера». Ну а старина *Lich* (как самый-самый большой добряк ☺, шутник, оптимист, поборник высокой морали, одним словом — широкой души человек) был назначен на должность ведущего.

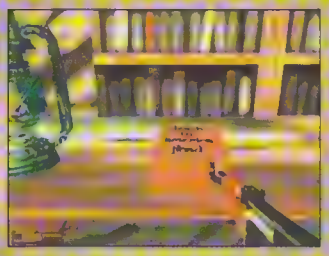
А теперь перейдем от слов к делу ☺. Сегодня у нас в гостях весьма примечательный ацтой — игрушка со злободневным таким названием **Al Qaeda Hunting 3D** от печально знаменитой своей игрой компании Incorrigable Games ☺.

Сюжет игры (народ, прикиньте, здесь даже сюжет есть) сварганен по горячим следам событий 11 сентября 2001 года в США. Разработчики не долго думая (а может, и вовсе не думая) в порыве патриотизма решили — кому «Аллах акбар!», тому и «Гитлер капут!». И решено было реализовать эту идею в жанре 3D-экшн. Но, чем больше трудолюбивые, но жадные американские парни работали, тем меньше их радовала перспектива работы «на шару» (ведь зарек-

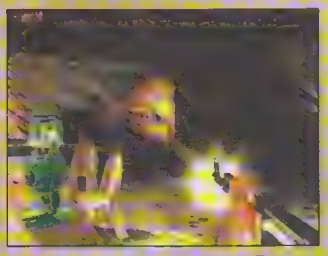
лись они часть денежных средств, полученных от продажи игры, направить в «Фонд 11 сентября»). Да еще наглую вставку для пиратов в Intro влепили — дескать, не трогайте, не для себя работаем. Хотя этого можно было и не делать — ни один «8-й волк» или «7 бит» на ТАКОЕ не позарится ☺.

Шло время, праведный гнев понемногу затихал, а проект потихоньку превращался из 3D-шутера в 3D-охоту. Уж год прошел, а эта, так сказать, *игра* все никак не могла добраться до релиза. И тут добрались до нее приколисты из журнала «Шпиль!».

Добрались — прикольнулись, посмотрели — ужаснулись. Сделано все просто отвратительно: графика из области доисторического примитивизма, звук такой, будто для озвучивания игры был приглашен наш «Простуженный пере-



водчик № 1». Текстуры часто куда-то исчезают, картинка иногда просто превращается в кучу разноцветных прямоугольников, цветовая палитра «на глаз» выглядит на 256 цветов, но никак не на 16 бит. Геймплей отсутствует как таковой — ходи себе по базе террористов да умирай под пулями. Компьютерные супостаты стреляют без промаха, а прицел игрока сделан так же мерзко, как и все остальное. Оружия в игре было замечено аж 2 (два) вида — американский M16 и наш автомат Калашникова. Глюков в «Al Qaeda Hunting 3D» — вагон и мелкая тележка. Оружие имеет интересное ☺ свойство исчезать в стенах и ящиках. Но если это на игровой процесс еще не слишком влияет, то исчезновение аптечек или патронов при прохождении уровня заново (после очередного респавна) вызывает только раздраже-



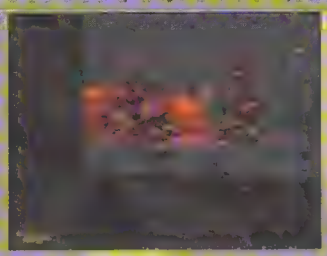
ние и еще один респавн. В игре присутствует несколько «типа квестов» и «хитрых головоломок» — в некоторых местах необходимо дернуть за рычаг или взорвать какую-то бочку.

А напоследок — пара ласковых слов о системных требованиях. Обещали Celeron 300/ 64 Mb Ram /16 Video, но реально без тормозов убожество от Incorrigable Games способно работать только на компьютерах типа Celeron (Duron) 700/ 256 Mb Ram /32 Video.

Только настоящие ТОРМОЗА могли сделать нечто подобое, так как игрой этот suxx можно назвать только с большой натяжкой.

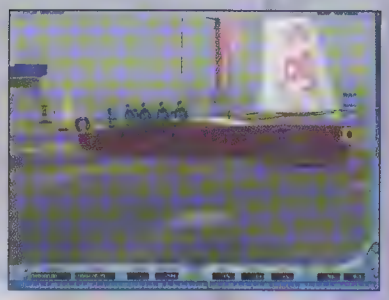
Да, очень хотелось поставить рейтинг в 0 (ноль) баллов, но профессиональное геймерское чутье почему-то подсказывает: то ли еще будет...

Алексей Лещук
и его злобная
Lichина



Название: Virtual Skipper 2
Разработчик: Duran
Издатель: Duran
Жанр: sailing sim
Системные требования (норм.): P3-600, 128 Мб RAM, 3D acc.

Оценка:	10
Графика:	10
Звук:	9
Геймплей:	10
Управление:	10



Белеет парус... краснощекий...

«Заворачивай!»— кричала стоящая на берегу Ассоль, с ног до головы обмотанная алыми парусами. «Заворачивай!»— вопил старик, который так и не смог забросить свой невод. «Да заворачивай же, морской крюк тебе под хвост!»— надрывался капитан Немо, поспешно сваливая к себе в подлодку...

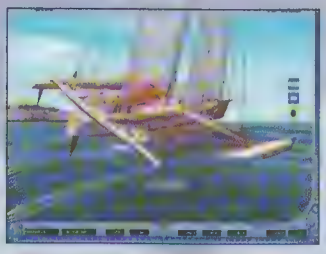
А ему всё было по Гольфстриму — он участвовал в регате...

Итак — *регата*. Давненько геймера не баловали подобными соревнованиями в компьютерном исполнении. Теперь же нам предложено окунуться в соленую морскую воду и втянуть воздух с ароматом медуз вперемешку с запахом победы...

Для начала выбираете судно — а, как известно, как его вы назовете... Короче, в меню вы постепенно будете находить различные типы яхт — с разными их размерами, расцветкой и названиями. Лично мне больше всего пришлось по душе рассекать на огромном катамаране, находясь на котором, чувствуешь, что и «Титаник» можно было бы протаранить.

Плюс к этому, в одиночном режиме можно выбирать и погоду, и соперников, и местность, и прочие необходимые для настоящего яхтсмена вещи.

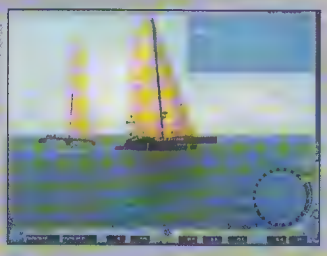
Вообще, для тех, кто не имеет яхты, на которой можно каждое лето отправляться в круиз по Средиземному морю ☺, предусмотрен курс молодого шкипера. А уж по его

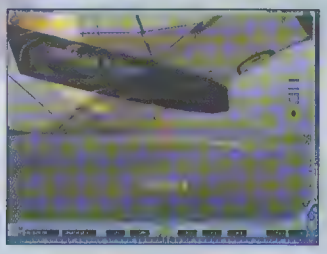


окончанию начинаются чемпионаты... Чемпионаты эти, кстати, на деле оказались совершенно разными по своим условиям — для каждого типа лодок выдаются свои правила. Так что подплываем на стартовую, бросаем взгляд на судейский катер, распускаем паруса, затягиваем ремень на штанах и по выстрелу — стартуем.

Только начал играть, как сразу понял, насколько управление в симуляторе яхты сложнее «рулирования» авто. Если вы играете не от третьего лица, что здесь, замечу, абсолютно не к месту, то вам предстоит пережить настоящий драйв от работы у штурвала.

Во-первых, сама лодка требует от игрока четких и сосредоточенных действий — придется и плавно обходить буи, и резко рвать в случае необходимости. При этом частенько получается, что яхта от резкого движения чуть ли не переворачивается — а ведь это, господа, не машина, которая восстанавливается на раз-два... И вследствие такого



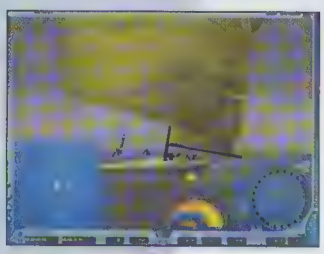


рывка можно и паруса промочить, и ветер потерять — а без попутного ветра остается разве что рыбачить. Кстати, от парусов действительно многое зависит. Их ставят и убирают во всевозможных сочетаниях и положениях, так как постоянно приходится следить за ветром и вылавливать его самыми большими порциями.

Во-вторых, AI соперников — особенно на высоком уровне игры — вообще чуть ли не зашкаливает. Компьютер ведет свои лодки, как настоящий морской волк,— практически без ошибок. Поэтому малейшей оплошности компа радуешься так, будто он тебе только что штуку доларесов наличными через CD-ROM выдал.

Мамо, дэ морэ? А море здесь повсюду — и сделано отлично. Вода смотрится очень реалистично, и все то, что она делает с вашей яхтой (накатывающиеся волны, брызги на корабле и парусах и др.) тоже очень эффектно. Уверен, что найдется не так уж много игроков, которых не зачарует, например, кильватерный след лодки. Да и само судно (как, кстати, и команда на нем) выглядит, опять-таки, прелестно.

Кроме того, экипаж отлично подчиняется всем вашим командам — стоит только распорядиться сменить парус, как они всей шарагой устремятся



его стаскивать и натягивать в нужном положении.

Что касается задников, то здесь, пожалуй, можно было бы еще поработать. Так, небо почему-то не кажется открытым и легким; берег тоже получился каким-то мутноватым. Да и живности в море маловато — хоть птицы и маячат в пустой надежде вытянуть какую-нибудь спрайтовую рыбешку.

Что касается звуков, то следует заметить, что разработчики очень органично вплели рев моря, стук дождя, скрип корабля и прочие окружающие шумы. А вот с музыкой как-то не сложилось — она присутствует лишь в качестве очень тихого и ненавязчивого фона, хотя, как по мне, в любом соревновании не помешает драйвовая динамичная музычка.

Короче, пока выходят подобные игры, весла сушить еще рановато. Азарт, скорость, напряжение и сладкий вкус победы отлично связаны воедино в **Virtual Skipper 2**. И хоть этот жанр у нас не слишком раскручен, лично я советую попробовать себя в роли капитана и желаю попутного ветра в паруса и семь футов под килем!

Юрий Гладкий
со специальным репортажем с регаты в Сан-Франциско

Название: Buffy the Vampire Slayer
Платформа: Xbox
Разработчик: The Collective
Издатель: Electronic Arts
Жанр: action

Внучке «Серебряного Клинка» посвящается

Одна раз в поколение рождается девушка, способная защитить мир от кошмарной угрозы...

«Блейд» все видели? Так вот Баффи — это не Блейд. Это похоже. И сценарий тоже. То есть сюжет не Тарантино вовсе. Хотя мог бы. Чего уж тут. Ведь любит же он боевик. И не просто боевик, а боевик как положено. С пушками, деньгами, кучей зелени в чемоданах и, конечно же, с кусочком тех родичами одного уж больно известного графа. Ах, и сожаление, ничего этого ни в комиксах, ни в сериале попросту нет. А ведь если на мгновение представить себе такую зарисовку. Ужас!!! Правда?

Но нет, возьми да и объявись фирма-разработчик, да и заяви гордо: «Мы из вашей Баффи такую Баффи сделаем, что сам Лукас со своими звездными войнами позавидует!».

Завидовал Лукас или нет, для нас в каком остается загадка, но вот чем потешили нас разработчики и удивительны, я вам сейчас расскажу.

Итак, знакомьтесь — город Сандейл на юге Калифорнии, построенный на горе Хеллмоуз (она же — Адские врата, которые по ходу дела называются портальными между двумя измерениями, а именно: между Землей и Адом). Ну, и как положено в таких случаях, самое место наделено адскими разными потусторонними особенностями, которые как на ладони, чтобы гуль демонов и монстров всех мастей.

А теперь сюжет. Так получилось, что предыдущую Охотницу вместе с наставником какие-то злые силы перемолотили дотла. Но рано радовались! Через день-другой в город является новый наставник, а вслед за ним приезжает и Охотница. Которая, кстати, на старом месте жительства по ходу поединка с вампиром сожгла спортзал, а потом и всю школу, за что и была из последней выдворена. И вот теперь приезжает на новое место учебы, где ее ждут товарищи кровососы, которым она нехило накостыляла в далеком прошлом (особенно главарю). Ну и, как полагается, кровосос-то ума за время ожидания поднабрался и решил теперь во что бы то ни стало прикончить (да и окончательно сделать покойницей) в сильных и могучих неокультяпей тьмы. А чтобы никакая бестия в кабинете колышки промеж грудей клиентов не засунуть, понадобилась из жителей городка пару-тройку упырей.

Вот с этого момента вы и вступаете в игру. Остается только выяснить, откуда у нашей жалкой человеческой крошки столько силы и почему ей по обязалову упырей мочить надо. С этими вопросами я обратился к создателю мира Баффи — Джонсу Ведону. И вот у камина за чашкой кофе он поведал мне историю о крылатых тварях и красавице в юбке.

Мир, придуманный не нами

В начале времен мир был отдан демонам. Темные Силы безраздельно властвовали на земле, сделав ее своим домом и своим Адом. Когда пришло время, демоны покинули наше измерение, освободив его для смертных. Легенда гласит, что последний из демонов в надежде когда-нибудь вновь обрести этот мир, напоил своей кровью человека. В результате чего тот получил новую силу, получив имя [illegible]

нее бессмертие и душа демона. Это был первый пластырь.

Так они шли по Земле, насыщая кровью неразумных людей и умножая количество себе подобных.

Проще говоря, вампир — это мертвец, наделенный сверхчеловеческой силой и постоянно нуждающийся в свежей крови. Он не подвержен старению и не отражается в зеркале. В силу специфической внутригенной [illegible] вы вампира, его можно убить лишь несколькими способами. Первый способ — вонзить осиновый кол или нож прямо точно в сердце. Второй — отсечь вампиру голову (предпочтительно серебряным клинком), в этом случае тело вампира либо сгорит, либо рассыпется в прах. Кроме того, на вампиров губительно воздействует солнечный свет. Однако обычному человеку убить вампира очень сложно, поэтому чаще всего вампиры сходят в мир иной от рук Охотницы. То есть девушки, обладающей сверхъестественными способностями и призванной защитить мир от сил Зла.

Охотница появляется только один раз в поколение. Каждая новая Охотница призывается в возрасте 15–16 лет в момент гибели предыдущей. До этого времени она ничем не отличается от своих сверстниц. С таким же призванием живет от наставника — чародея, который ее обучает и впоследствии наблюдает за ней. После убийства своего первого вампира Охотница считается призванной. Однако по достижении восемнадцатилетия она должна доказать Совету Наблюдателей свое право на дальнейшее истребление. Для этого Охотница на кулаках пробивается всей своей силы и должна в одиночку убить легендарного вампира. После успешного выполнения задания девушка считается полноправной Охотницей на кладбище. Вот такой-то мирок у Баффи.

Но теперь перенемся непосредственно к игре. Должен вам сказать, что игрушка просто великолепно смотрится на X-ящике. Ведь недаром nVidia несколько лет трудилась над разработкой графического процессора специально для Microsoft. Ну, конечно, нескольких миллионов полигонов на моделях мира Баффи вам не насчитать, но пару сотен тысяч разработчики припасли. Чего только стоит главная героиня — Элизабет Энн Саммерс (Баффи) — как две капли воды похожая на актрису Сару Мишель Геллар.

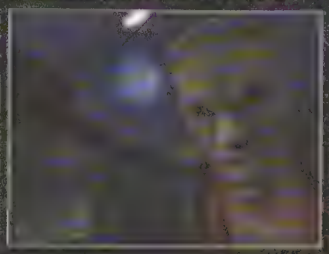
Но и это не все. Мир-то Баффи мрачный. А наша Охотница — не вампир и в темноте не видит. Так что электронную роль «зрения» ночи предоставили всевозможным фильтрам, фонарям и прожекторам. И должен вам сказать, что уместная черная коробочка с заевшей буровой X не раз заставит проработывать тени, отбрасываемые персонажами, и разные блик-эффекты без всяких глюк «шашек-квадратуры» ночью.

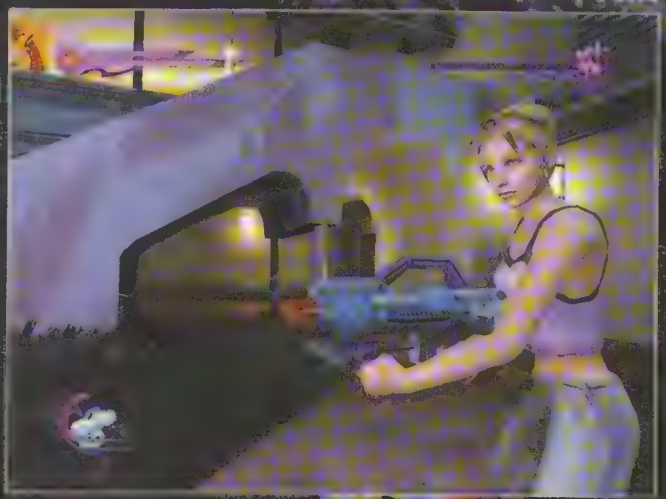
Кстати, в графике можно кратность виды, казалось бы, не замечую. Без которой, однако, ни одна игра не будет казаться более или менее реалистичной. Да, вы правильно подумали. Это анимация героев, их жестов и манеры поведения. И не надо думать, что вампиры будут ломиться на вас, как кучка зомби. Нет, такого не будет. Они будут прыгать, царапаться, кидаться, колотить вас чем попало. Ну и, наконец, попытаются вцепиться своими зубками вам в горлышко. Вы же будете успокаивать их гастрономический пыл не только своими девичьими кулачками и ножками, но и осиновыми кольями, острыми кусками, заточенными арбалетными стрелами и, конечно же, серебряным ножом. Одним словом дуплетом — серебро. Хочу кратко заметить, обычного оружия здесь нет. Вам, как и в прежнем, придется решать некого рода загадки, головоломки и ребусы.

Что касается звукового сопровождения, то оно тоже не подкачало. Как и положено, вампиры рычат и хрипят, а наша добродетельная охотница и ее товарищи по ремеслу разговаривают и выражают свои эмоции точно такие, как делали это в небезызвестном сериале.

P. S.: Buffy the Vampire Slayer — потрясающая игра, в основу которой легли реальные события. Начиная от жестов и заканчивая стрельбой. Редко когда разработчикам удается в полной мере обыграть вид от третьего лица и прекрасное управление. За это игрой вы не упрекнете. Уж поверьте мне.

Повелитель мира Зитаи, его величество Зита





Cheats + Hits

Age of Mythology

Во время игры нажмите <Enter> и вводите код (все коды нужно вводить в верхнем регистре).

- *GOATUNHEIM* — получить божественную мощь;
- *WRATH OF THE GODS* — получить новые божественные возможности;
- *PANDORAS BOX* — получить новые божественные возможности;
- *ISIS HEAR MY PLEA* — получить небольшую армию;
- *ATM OF EREBUS* — получить 1000 Золота;
- *TROJAN HORSE FOR SALE* — получить 1000 Дерева;
- *JUNK FOOD NIGHT* — получить 1000 Еды;
- *I WANT TEH MONKEYS!!!1!* — получить множество обезьян;
- *O CANADA* — получить «лазерного» медведя;
- *WUV WOO* — получить летающего фиолетового гиппопотама;
- *SET ASCENDANT* — показать всех животных на карте;
- *CONSIDER THE INTERNET* — замедлить юниты;
- *THRILL OF VICTORY* — выиграть сценарий;
- *IN DARKEST NIGHT* — «включить» ночь;
- *UNCERTAINTY AND DOUBT* — скрыть карту;
- *LAY OF THE LAND* — открыть карту;
- *MOUNT OLYMPUS* — максимум Favor;
- *L33T SUPA H4X0R* — быстрая постройка зданий;
- *RED TIDE* — сделать воду красной;
- *CHANNEL SURFING* — перейти на следующий сценарий;
- *MR. MONDAY* — эффект неизвестен;
- *LETS GO! NOW!* — эффект неизвестен;
- *ENGINEERED GRAIN* — эффект неизвестен.

The Sims Unleashed

Чтобы открыть окно читов, нажмите одновременно <Ctrl>, <Shift>, <C> и вводите коды. Кстати, окно читов нужно выводить в экране «Neighborhood» (Район):

- *nessie* — выводит лох-несского монстра;
- *move_lots* — переносит земельные участки;
- *show_zones* — включает/выключает границы земельных участков;
- *show_filters (C–7)* — выводит различные фильтры для просмотра земельных участков.

RollerCoaster Tycoon II

Для получения различных квестов введите следующие названия в качестве имен гостей:

- *Chrys Sawyer* — Фотограф;
- *Simon Foster* — Артист;
- *John Wardley* — все гости думают «Wow!»;
- *John Mace* — гости платят двойную плату за вход;
- *Damon Hill* — машинки ездят быстрее;
- *Michael Schumacher* — машинки ездят еще быстрее;
- *Mr Bean* — машинки ездят медленнее.

FIFA 2003

Чтобы включить читы, надо отредактировать файл *soccer.ini*. Откройте его любым текстовым редактором и впишите следующие строчки:

- *AUTO_TACKLING=1* — игроки будут отбирать мяч автоматически;
- *ONE_ON_ONE=1* — режим игры «один на один»;
- *WINDOWED=1* — запустить игру в окне;
- *ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES=1* — голкипер не пропускает голы;
- *CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=1* — одинаковые параметры команд;
- *AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1* — включить агрессивный отбор мяча;
- *PRACTICE_MODE=1* — включить режим практики.

K-Hawk Survival Instinct

Во время игры доступны следующие коды:

- *lumo3* — получить неуязвимость и неограниченные патроны на данном уровне;
- *3mulo* — пропустить уровень.

Hitman 2 : Silent Assassin

Коды вводятся следующим образом.

1. Редактируем файл *Hitman2.ini* — вписываем в него строчку «enableconsole 1» (без кавычек).
2. Начинаем игру и нажимаем клавишу <~>.
3. Вводим коды (те же, что и в первой части игры):
   - *god 1* — получить неуязвимость;
   - *god 0* — отключить неуязвимость;
   - *invisible 1* — получить невидимость;
   - *invisible 0* — отключить невидимость;
   - *ikfammo* — получить весь инвентарь;
   - *giveall* — получить все оружие и патроны.

Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt

Нажмите кнопку «отправить сообщение» и пишите (с пробелом в начале!):

- *mpcanthurtme* — бессмертие (вкл./выкл.);
- *mpschuckit* — получить всё оружие + максимум патронов;
- *mpsmithy* — получить броню по максимуму;
- *mpkohler* — получить максимум патронов;
- *mpstockpile* — опять до фига патронов;
- *psixthsense* — ходить сквозь стены (вкл./выкл.);
- *mpicu* — вид от третьего лица (индикаторы здоровья, патронов и т. п. исчезают);
- *mpmorph X* — изменить персонаж. Вместо X пишете название того, в кого хотите превратиться. Чтобы превратиться в обычного десантника — «marine», в Чужого бегуна — «runner».

После написания кода нажимайте <Enter>.

Bandits: Phoenix Rising

Зайдите в директорию с игрой, в подкаталог *\bandits\data\profiles* и откройте в Блокноте (Notepad) файл *GARAGE.XML*. В этом файле содержатся все установки игры.

Например, чтобы в первой миссии получить все оружие, найдите секцию «mission 01» и в ней измените все значения «no» на «yes». Теперь начните игру и выберите любое нужное вам вооружение. Так же мож-

но прыгность и другие изменения.

Operation Flashpoint: Resistance

Нажмите <Shift> и минус на Num-lock'е. После этого вводите:

- [illegible] — возрождение;
- [illegible] — [illegible]

NHL 2003

Дополнительные игроки. Создайте игрока и введите одно из перечисленных имен. Игра сама определит его способности и статистику. У некоторых игроков есть портреты. В списке, в основном, бывшие игроки Лиги, но есть и другие:

- Adam Hall;
- Alfie Michaud;
- Barry Richter;
- Ben Street;
- Blake Bellefeuille;
- Brad Morris;
- Brian Sutherby;
- Chris Ferraro;
- Carey Hirsch;
- Terry Morisset;
- Harry Nemirovsky;
- Derek Mackenzie;
- Eric Fichaud;
- Evgeny Kuznetsov;
- Greg Crozier;
- Greg Pankewicz;
- Guy Hebert;
- Ivan Huml;
- Jakub Cutta;
- Jason LaBarbera;
- Jason Zent;
- Johan Witehall;
- Kay Whitmore;
- Larry Murphy;
- Mark Fitzpatrick;
- Marquis Mathieu;
- Martin Brodeur;
- Matt Herr;
- Matt Higgins;
- Michel Leveque;
- Raffi Torres;
- Rene Corbet;
- Rich Parent;
- Rick Tabaracci;
- Sascha Goc;
- Scott Fankhouser;
- Ty Jones;
- Xavier Delisle.

Sniper: Path of Vengeance

Во время игры нажмите <~> для вызова командной консоли. Код 0 — выключить и 1 — включить (т. е. код 1 или код 0):

- *god (0/1)* — режим бога;

- *fullstamina (0/1)* — неограниченный запас сил;
- *invisible (0/1)* — невидимость для AI (искуственного интеллекта);
- *DrawPaths (0/1)* — показать путь;
- *DrawKilledCount (0/1)* — показать число убитых;
- *DrawPostacPaths (0/1)* — показать несколько других путей.

Revolution

Запустите игру в командной строке: *Revolution.exe -cheats -funlabs*. В игре нажмите <~>, чтобы вызвать командную консоль. Наберите одну из команд, следующих ниже:

- *god <0/1>* — режим бога on/off;
- *noclip <0/1>* — ходить сквозь стены;

- *give* — дать игроку нечто, (например — *give health, give armor*);
- *aiDisableThink <0/1>* — запретить AI думать;
- *aiDisableAct <0/1>* — лишить AI возможности действовать;
- *revNextSpawn* — прыгнуть в другую точку;
- *spMapList* — список карт для выбора;
- *revPlayerEntity* — эффект неизвестен;
- *revPlayerClass* — эффект неизвестен.

P. S.: *Revolution.exe* под XP может не запуститься из командной строки, работает только из-под Explorera: *Start/Run — start revolutioninstalldir\bin\revolution.exe -cheats -funlabs/* Или же измените ярлык запуска.

SOSтавить программку,
SYSтемщик решает дела —
КАждый может

О играх, в которые играют люди, и о людях, относящихся к этому всерьез

(краткое пособие для чайников, мечтающих стать сисадмином)
Глава 1. Люди, которые всерьез играют в игры (продолжение)

Ну, что ж... Продолжим наш рассказ о нелегком труде созидателей игрушек. В прошлый раз мы оставили разработчиков в момент, когда они уже держали в руках созданную проектировщиками спецификацию, в которой написано, что же нашей команде делать.

Итак, пришло время потрудиться и для программистов. Поскольку игрушка — это, как правило, достаточно сложная программа, одному специалисту с нею не справиться. В работу вступает несколько программистов — как правило, даже несколько их групп. Одна группа, например, занимается графикой и эффектами, другая — звуком, третья — анимацией, четвертая — искусственным интеллектом, пятая собирает куски программ, созданные другими группами, и «склеивает» их воедино.

Работу программиста веселой не назовешь — целый день думай да печатай строчки на нашем языке О.

Но открою Америку, если скажу, что языками программирования называются языки, на которых пишут программы. Но программисты, помимо языков, должны хорошо ориентироваться в современных информационных технологиях вообще. То есть знать принципы работы с интернетом, базами данных, трехмерной графикой, мультимедиа; разбираться в дебрях операционных систем... В общем, багаж знаний — дай Боже!

Сколько языков должен знать хороший программист? Как минимум один, но очень хорошо. Лучше, конечно, знать два языка, еще лучше — три и т.д. Если кто-то кичится тем, «Мой брат знает шесть языков!» — много это или мало? На самом деле языков он может оказаться, что заглядывать конечно. Главное ведь не то, сколько языков знает человек, а то, как он ими пользуется, какие программы пишет — полезные и удобные или ненужные и кривые?

И, раз уж речь зашла о языках программирования, вспомним — частенько ведь спрашивают, какой из языков лучше? Даже устраивают по этому поводу жаркие дебаты... Внесем немного ясности: спорить абсолютно бесполезно (по крайней мере, на эту тему). Каждый язык по своему хорош. Для системного программирования общепризнанный выбор — это C/C++. Если нужно быстренько набросать несложную программку, использующую окошки и элементарную графику, пригодятся Delphi или VisualBasic. Если же не требуется особой скорости, но нужно, чтобы шло на любой машине,— тогда это Java. При программировании интернет-сайтов — Perl или PHP, на самих веб-страничках — JavaScript... Остановимся, а то список довольно длинный.

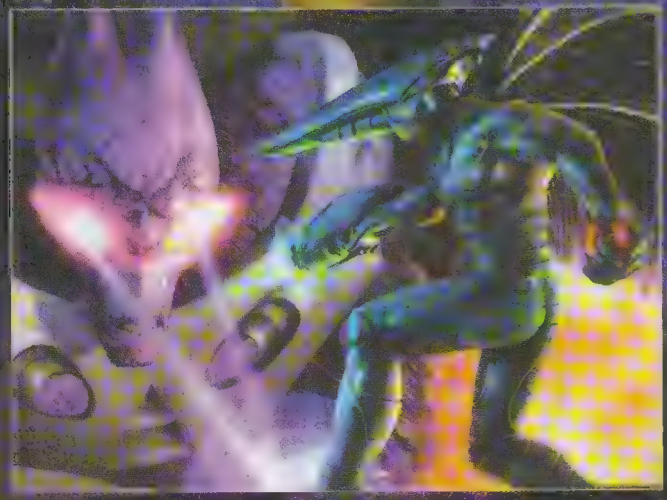
С программистами пока все ясно: они пишут на языках программирования программы или, если работают в команде с другими коллегами, части программ. Причем пишут их так, чтобы написанное соответствовало спецификации. Куда же девает программист результаты своего труда? Он отдает их своему главному врагу — **тестировщику**! Вот как раз он-то, как никто другой, играет в игры всерьез...

Цель работы тестировщика — доказать, что в программе есть ошибки! Он пытается сломать программу и дать понять, что программист он на что не годен (О ку, вдоль и поперек загнул).

А если серьезно, то работа тестировщика носит гордое имя Quality Assurance — «обеспечение качества». Большинство программ очень сложны уже потому хотя бы, что они большие. И если программист будет заниматься как и каждым целым каждым кусочком, ему никакого времени на тестирование не хватит. Вот этого-то и пытается [illegible] тестировщик — и, [illegible] он обязан не только найти как можно больше ошибок, но и составить по каждую из них соответствующий акт — мол, ошибочка-с. Найдена тогда-то, проявляется так-то... извольте исправить.

Как опытные игроманы-штилеры вы знакомы с понятием патчей — заплаток на программы. То-бишь, на баги в них. Бывает так, что программу уже выпустили в свет — и тут обнаруживается вдруг, что она в каких-то местах виснет, перегружает компьютер, криво рисует на экране и делает прочие подобные гадости (или, наоборот, ничего не делает, когда честный юзер желает вкусить всех ее прелестей). Значит, тестировщик чего-то не доглядел, дармоед ☺! И тут же вдогонку летят патчи версия 1-я, патчи версия 2-я, патчи на сами патчи...

Но вернемся к нашим баранам, ну, в смысле, к отаре... то есть к команде программистов. Среди прочих частей программы они программируют «разумное» поведение компьютера. Давайте же посмотрим на то, как устроены «компьютерные мозги» — искусственный интеллект, и такой ли уж компьютер умный, каким кажется...



О играх, в которые играют люди, и об искусственном интеллекте

(краткое пособие для чайников, мечтающих стать сервизом)
Статья 2. Люди, которые всерьез играют в игры

Говоря в дальнейшем об искусственном интеллекте, мы будем подразумевать, что компьютер должен вести себя достаточно разумно, чтобы мешать игроку достигнуть цели игры.

В каких игрушках присутствует интеллект? В тех, где компьютер играет против нас. В тетрисе, косьянах и прочих подобных головоломках интеллекта нет. Бывает, правда, мы начинаем подозревать, что он есть там, где его нет ☺. Например, компьютер долго не выдает в тетрисе нужную фигуру. Это он назло делает? Тут есть два варианта: либо это просто наугад происходит случайно, либо в этой игре есть такое правило — не выдавать какое-то время подобных фигур. Это правило — только для программы, игроку не ничего о таком коварстве в правилах игры не сообщили. Ну как тут не думать о подлости компьютера?!

Итак, интеллекта нет:

- в головоломках (puzzles);
- в квестах (adventures) — да это, собственно, те же головоломки;
- в аркадах (arcades);
- в простых бегалках-стрелялках (actions).

Зато он есть:

- в 3D-шутерах (3D-shooters), на элементарном уровне;
- в гонках (racings);
- в спортивных играх (sport games);
- в симуляторах (simulators) — правда, не всегда, а только в случаях, когда предусмотрен противник;
- в стратегиях [illegible] (wargames);
- в настольных играх (boardgames) — [illegible] шахмат, шашек, [illegible]...

Посмотрим, что же входит в задачи искусственного интеллекта.

В 3D-шутерах противники-монстры обычно никого не трогают, до тех пор пока не попадешь им на глаза. Если при попытке убежать, тебя начинают преследовать, значит мозги у «монстра» все-таки присутствуют, и его задача — обходя преграды, открывая двери и т. п., сократить расстояние настолько, чтобы можно было продемонстрировать свое гостеприимство ☺.

Следует признать, что в 3D-шутерах противники в 99,9% случаев получаются какими-то ну уж чрезмерно тупыми. Хотя, с другой стороны, [illegible] настолько, что, если монстры [illegible] «поумнеть», то у человека не останется ни единого шанса.

В гонках задача искусственного интеллекта — вести машину. Причем так, чтобы не попасть в аварии, то есть нужно поворачивать, не съезжать с дороги и т. д. Ну, в общем, полностью моделировать человека. Если вы обращали внимание, то некоторые гонщики ездят быстрее и лучше, некоторые медленнее и как-то странно. Так вот — это не компьютер глупый и слабенький. Противников человека специально «подстраивают» таким образом, чтобы они имели разные умственные способности. — Так ведь больше не [illegible] на самом же деле для всех расчетов, связанных с поведением машины на трассе, хватило бы и старого доброго 486-го процессора. (Многие могут не согласиться с тем, что для игрушек такого класса хватит и 486-й развалюхи. Хочу подчеркнуть: для расчетов поведения — хватит. Те жуткие системные требования, которые предъявляют современные гонки, обусловлены количеством и качеством графики ☺.)

В спортивных командных играх искусственный интеллект моделирует поведение команды.

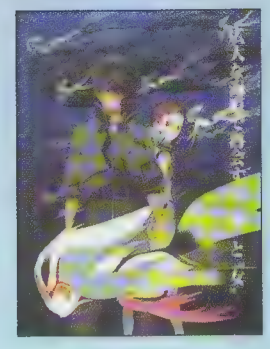
В стратегиях он отвечает за индивидуальное и групповое поведение юнитов. [illegible] в большей степени за групповое, нежели за индивидуальное. В расчет идут ограничения [illegible] кую территорию разведывать, на кого и когда нападать, какими силами какие ресурсы добывать, какие юниты создавать. При проходе юнитов по карте нужно рассчитать путь каждому — чтобы не лазил по горам и не ходил по воде, аки по суху, и не затапывал соседа.

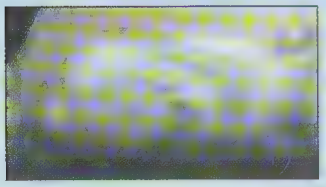
В настольных же играх интеллект вообще превыше всего. От него зависит и стратегия и тактика игры. Кстати, пресловутые крестики-нолики — яркий представитель игр этого класса.

Более подробно принципы работы искусственного интеллекта как раз для игр класса board game придется рассматривать уже в следующем номере...

Константин Тихоновский,
«Десктоп Система»

Название: «Дети будущего»
Японское название: Ao no Rokugo
Формат: полнометражный четырехсерийный фильм (1998-2000)
Жанр: философская фантастика
Создатели:
- манга — Сатору Одзава
- режиссер — Михиро Маэда
- меха-дизайнер — Седзи Кавамори
- дизайн героев — Ранге Мурата
- студия-производитель — «Gonzo»
- издатель — «Bandai Entertainment»





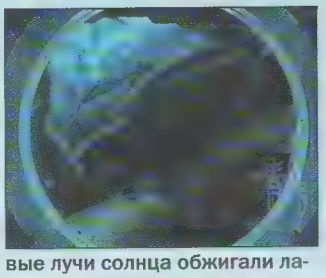
Что такое океан

Это глубокое синее море? Бездна, хранящая тайну прошлого? Вода, дающая и забирающая жизнь? Музыка для успокоения и, в одночасье, музыка для боли? Пропасть в сотню тысяч миль и лет? Нечто вечное — так же как вечна планета, на которой оно находится? Что же такое ОКЕАН?

В XXI веке смещение полюсов Земли вызывает затопление континентов, и человечество (значительно, кстати, поредевшее) вынуждено бороться за выживание на нескольких клочках суши, подвергаясь при этом постоянным атакам армии существ, обитающих на дне океана. Монстров вырастил доктор Зорндайк...

И вот ООН создает «Синий флот», призванный защищать человечество от посягательств Зорндайка...

...Этот день был таким же, как и все остальные дни. Первые лучи солнца обжигали лазурный берег полуразрушенного и полузатопленного прибрежного города, краем своим примыкающего к военной базе ООН. Люди «водяных лачуг» как муравьи метались по пристани в надежде что-нибудь слямзить у военных. Воздух был пропитан солью океана.

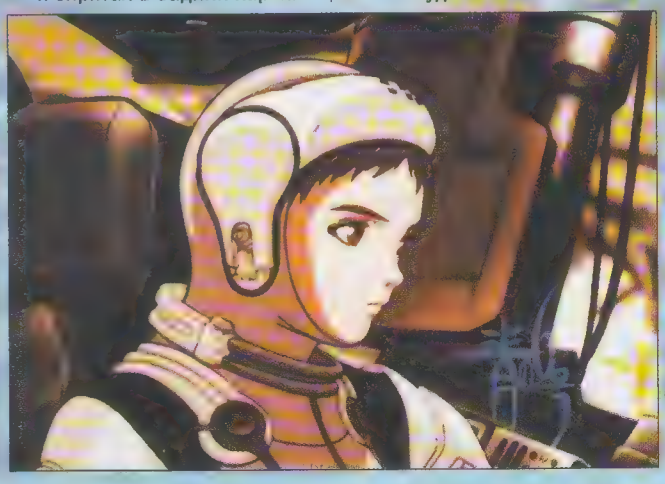


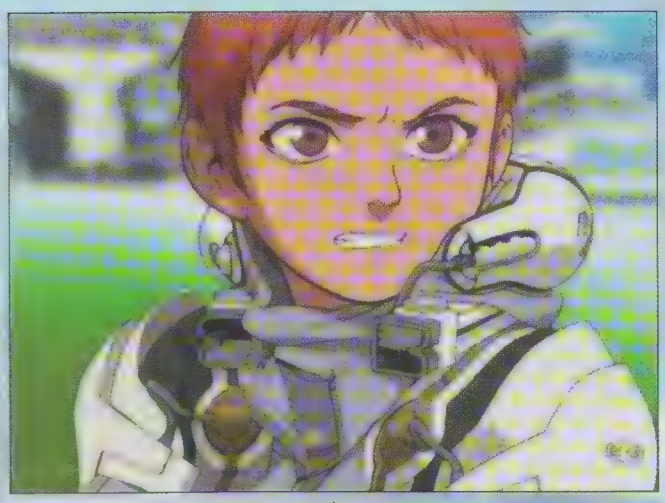
— Мы пришли по правильному адресу? — спросила Миюми Кино.
— Наверное,— ответил, осматривая полуразрушенное здание, матрос.
— Как вообще можно жить здесь? — добавил он пару секунд спустя.
— Не знаю! — ответила Кино, открывая изрешеченную металлическую дверь, сквозь которую проходили лучи солнца.

...Молодой человек держал пистолет на взводе.
— Опустите оружие. Мы из военно-морского флота ООН. Вы — Тецу Хаями? Смотря для кого,— промолвил человек, подымаясь с пола.
— Я повторяю: мы — из ООН и пришли к вам за помощью.
— Странно, с каких это пор ООН нужна моя помощь?
Миюми подошла к окну:
— Вы прекрасно понимаете, какая обстановка в этом городе. К тому же, Вы — один из лучших пилотов боевых кораблей,— взгляд девушки остановился на куске обгоревшей фотографии, лежащем на подоконнике.— Это Ваша подруга?
— Не ваше дело! Отдайте! — он выхватил фотографию и спрятал в задний карман джинсов.— Ну, я вас слушаю. Чего все-таки хочет от меня ООН?

Хаями подошел к открытому холодильнику — внутри на серой решетке лежала сырая рыба и пустая бутылка. Он хлопнул дверцей и обратился к матросу:
— Эй, парень! У тебя сигареты есть?
— Что? — переспросил чернокожий моряк, всматриваясь в горизонт.
— Сигареты, говорю, есть?

Матрос повернулся и беглым взглядом осмотрел молодого человека, хлопавшего себя по карманам в поисках все тех же сигарет:
— Нет. Я не курю.
— Правильно делаешь. На флоте это вредно,— Тецу подошел ближе.— Всего неделю назад с этого окна не было видно даже берега, а лучи солнца только к полудню заполняли ком-





нату. А теперь я могу ловить рыбу, даже не выходя из квартиры.

Он швырнул кусок деревяшки в воду:
— Чертова война!!!

Лениво надел куртку:
— Ладно, пошли. Ведь не на чай же Вы ко мне пришли, юная леди? Океан ждет своих героев!

И все трое вышли.

— Скажите, Тецу, как Вы докатились до того, что Вас отстранили от работы? Я понимаю, война — это не заполнение штрафных квитанций за неправильную парковку, но все же?
— Да отстаньте от меня со своими дурацкими вопросами. Вы еще слишком молоды, чтобы судить об этой жизни с такой предвзятостью, а уж тем более чтобы учить меня уму разуму.

Хаями подошел к прохожему, попросил у него сигарету, и через пару секунд на его лице блеснула улыбка:
— Как хорошо! Сигарета на голодный желудок иногда способна вернуть человека к жизни,— он ускорил шаг, и через минуту вся тройка скрылась за углом дома.
— Привет, Тецу! — раздалось откуда-то сверху.

Хаями поднял голову, лучи солнца слепили ему глаза…
— Боже мой, вы все-таки притащили его сюда. Не думал, что Вы, Миюми, сможете вытащить его из той дыры, в которой он был.
— В какой еще дыре, капитан? А? — спросила Кино, глядя на него.
— Да ладно, не обращай внимания, я все-таки рад вас видеть. Теперь мы им покажем, что такое настоящая война,— с этими словами с корабля-траулера, стоявшего невдалеке от субмарины, на пристань спустился человек лет тридцати.— Ну пошли, покажу тебе нашу красавицу. В ней много чего изменилось с тех пор, как ты видел ее последний раз.

И группа из четырех человек проследовала по пирсу в направлении субмарины номер шесть.

…Огромная, но изящная подводная лодка, не похожая ни на одну другую, купалась в лучах утреннего солнца. Она напоминала гигантскую тигровую акулу, которая, наевшись вдоволь, решила отдохнуть на поверхности океана…

С этого момента жизнь Тецу Хаями, как и жизнь остальных обитателей планеты, круто изменится. И кто знает, в какую сторону.

* * *

«Остров доктора Моро» навсегда изменил наше представление о том, как должны выглядеть люди будущего. Примерно то же самое можно сказать и о «Синей подлодке № 6» — манге Сатору Одзавы, изданной в шестидесятых и экранизированной в конце девяностых.

Это был первый анимационный фильм (вернее, четыре получасовых фильма), в котором компьютерная графика активно используется везде, где только можно. Практически в каждом кадре видны характерные спецэффекты, вся техника и механика не рисованные, а трехмерные. Плюс — цифровой монтаж всего мультфильма. «Руками» нарисованы только персонажи (неплохо, кстати, вписывающиеся в объемный фон фильма).

Умопомрачительный дизайн героев и техники, а также потрясающий саундтрек в исполнении «The Thrill» заставляют лишь утвердиться во мнении, что перед нами — на редкость удачный фильм. Мнения о том, что прогресс в CG на корню убивает традиционную анимацию, ошибочны. И примером тому — «Субмарина номер шесть».

Как бы ни развивалась техника, без труда настоящих художников, вкладывающих в рисование душу, она бесполезна. Компьютер — всего лишь инструмент. Хотя и позволяющий создавать такие шедевры.

Sova

Вот и закончилось WCG 2002...

С огромным нетерпением геймеры всего мира ждали одного и того же события — финала Чемпионата мира по компьютерным играм. А геймеры Украины самозабвенно болели за сборную, представлявшую нашу страну в Корее.

Но по порядку и с начала.

А начиналось все с региональных отборочных Кубка Украины 2002, проходивших в восьми городах нашей страны. Отборочные включали в себя соревнования по трем дисциплинам: «Quake 3», «StarCraft» и «Counter-Strike». В результате из каждого региона была отобрана команда по «Counter-Strike», а также три лучших игрока по «Quake 3» и три лучших игрока по «StarCraft».

В итоге по Украине было отобрано 24 лучших по «Quake 3», 24 лучших по «StarCraft» и 8 лучших команд по «Counter-Strike». Эти монстры киберспорта прибыли на финал Кубка Украины в Киев, где и должны были определиться лучшие игроки страны, достойные чести представлять Украину на Чемпионате мира.

И вот в результате ожесточенных, интригующих, сенсационных боев был определен состав сборной. В нее вошли:

Quake III Arena
- *Chip.maskK* (Одесса);
- *TerminatoR* (Киев);
- *sD-Soul* (Одесса);

StarCraft
- *VoGGNirvana* (Симферополь);
- *Hireling* (Киев);
- *VoGG Shadow* (Симферополь);

Counter-Strike
команда *HR.xc6* (Днепропетровск), в ее составе:
- rAsh1k;
- pAco;
- small;
- T1g3r;
- zeD.

Именно эти люди получили право полететь в Корею, куда вместе с ними — при поддержке компании Самсунг — отправился и я.

Моей задачей было освещение Чемпионата и сбор материала для фильма о Чемпионате мира по компьютерным играм - 2002 (музык в самое ближайшее время появится на сайте www.all-games.com.ua, там же уже сейчас можно найти около 350-ти фотографий с Чемпионата мира в Корее).

* * *

Итак, 27 октября мы сели в самолет сообщением Киев–Франкфурт. Полет был недолгим, но во Франкфурте нас настиг ураган. Посадка была супер-экстремальная, по игрокам это только добавило адреналина.

После передышки во Франкфуртском аэропорту мы загрузились на самолет рейсом Франкфурт–Сеул. Путешествие длилось около 10-ти часов, на этот раз обошлось без сюрпризов.

И вот 28 октября мы прибыли в Корею.

Из Сеула мы отправились на автобусе в город Дай Джон, в котором и проходили WCG 2002.

Немного о чемпионате

Полное название — World Cyber Games 2002.

Участники — около 450-ти геймеров из 46-ти стран мира, VIP-гости, пресса, представители компании Самсунг, наблюдатели и зрители (всего около 50000 человек).

Дата проведения: 24 октября — 3 ноября 2002.

Место проведения — Экспо-Парк, Дай Джон, Корея.

Призовой фонд чемпионата:

Призы в пяти официальных номинациях (кроме «Counter-Strike»):
- 1-е место — $20 000;
- 2-е места — $10 000;
- 3-е места — $5 000;
- 4-е место — $2 500;
- 5–6 места — по $1 750;
- 7–8 места — по $1 000.

В номинации «Counter-Strike»:
- 1-е место — $40 000;
- 2-е место — $20 000;
- 3-е место — $10 000;
- 4-е место — $5 000;
- 5–6 места — по $3 000;
- 7–8 места — по $2 000.

Общий призовой фонд составляет **$300 000**.

* * *

Итак:

День первый

Ранним утром наши ребята уже сидели за компьютерами и играли свои первые матчи. Начинать было сложно — ведь в Корее прямо, мягко говоря, полмира другое (когда у нас полдень, в Украине — 5 утра). Поэтому первые игры были очень сложными, что, впрочем, не мешало нашему фавориту, *Chip.maskK* — чемпиону Украины 2002 — не оставлять шансов своим соперникам.

Следует заметить, что все участники чемпионата были разбиты на группы, от 6 до 7 человек в каждой. Эти игроки играли в своей группе по принципу «каждый с каждым» — и по общим результатам по два человека из каждой группы попадало в число 16-ти лучших игроков мира («Топ 16»).

Это был первый и самый тяжелый этап.

В первый день Chip.maskK не проигрывает ни одной игры и сразу выходит из группы. VoGGNirvana выигрывает три игры из пяти и идет второй дня соревнований. VoGG Shadow выигрывает всего одну игру из пяти и у него почти не остается шансов выйти из группы. В это время талантливый американец Zero4 (чемпион мира 2001 по «Quake 3») проигрывает российскому под ником soekt. Для Zero4 эта игра была, наверное, решающей — в последующих нескольких играх он теряет трекер.

Наши кэсеры из команды HR.xc6 выиграли одну игру у турков. Вторую они играли с командой из Швейцарии —

и хорошо выигрывали. Но тут подвело железо — повис сервер... После непродолжительных дебатов игра возобновилась, но, наверное, наши ребята уже расслабились и игру в результате проиграли.

На этом первый день был закончен.

День второй

В этот день должны были играть остальные наши игроки, а также доигрывать то, что уже играл.

Киевский отец «Quake 3» TerminatoR, первую игру, к сожалению, проиграл игроку из Англии. Как говорится, попался блин комом ☺. Зато во вторую игру TerminatoR уже настроился и выиграл ее с большим отрывом: 21–5.

Такой же блин попался одесситу sD_Soul'у, который недолго думал...— и проиграл первые две игры. После этого он все-таки взял себя в руки и одну игру отыграл — правда, шансов выйти из группы было уже не так много.

Ребята же из Днепропетровска, HR.xc6, обыграли итальянцев. Но тут же проиграли соседям из Казахстана ☹. В итоге наши квакеры не вышли из группы и теперь им оставалось только гулять оставшиеся дни чемпионата для на Корее.

Ближе к вечеру тот же TerminatoR'а и очень сильного игрока — корейца [illegible] — вызвали на специальную игру. Это отдельный зал, где играются решающие игры. Зал напоминает большой кинотеатр. На сцене две кабинки для игроков, а над ними — два больших экрана. Ребята садятся в кабинки, их закрывают — и народ при помощи экранов наблюдает за игроком, под комментарии какого-то американского диджея. Скажем так: TerminatoR не обращал внимания на помехи на экранах — и довольно спокойно обыграл корейца. После радостного известия о победе Терминатора мы получили еще одну хорошую новость: старкрафтер VoGOlHavana все-таки вышел из группы и попал в «Топ 16». А VoGO Shadow не выдержал этого сильного [illegible] игроков [illegible] и не смог выйти из группы.

[illegible] игры (которая [illegible] в рождество, так и не выиграла. sD_Soul проиграл российскому b100-death'у, а TerminatoR уступил cSk_uKind'у, тоже российскому.) После еще нескольких игр ребятам пришлось покинуть турнир. За таких выхода из игры и последний наш [illegible] старкрафтер Hatteg.

В итоге из группы вышло только два наших человека: Chip.masK — по «Quake 3», а VoGOHavana — по «StarCraft».

Третий день

был для наших игроков более приятным. На этот день были намечены игры, не входящие в официальную часть. Соревнования проходили под интересным названием «Нация против Нации». Мне кажется, что к этому состязанию из наших ребят готовы были только квакеры — квакеры ничего не заняли, а старкрафтеры просто проспали игры.

Зато квакеры Chip.masK и TerminatoR поднапряглись и заняли третье место. Думаю, получить две бронзовые медали и подарки им было очень приятно, да и, уверен, украинские геймеры за них искренне порадовались.

Chip.masK в этот же день играл в официальные игры. В целом, день для него был удачным: эта игра с российским b100-death'ом была одной из самых тяжелых. Ребята играли на одном уровне и шли фрик на фрик, и только на дополнительном времени Чипу удалось «отстрелить» противника и выиграть игру. После чего наш земляк уже имел в кармане, минимум, 3-е место.

День четвертый

был не таким удачным для сборной Украины. VoGOHavana так и не выиграл ни одной игры в «Топ 16» и занял на Чемпионате мира место в группе с 12-го по 16-е.

Chip.masK сначала проиграл сильнейшему игроку мира, россиянину uKind'у, а потом играет на стыке решающую игру с китайцем. К сожалению, даже по виду Чипа было видно, что сегодня он не в форме играть... Но чемпионат есть чемпионат. Сначала долго не могли настроить компьютер, на котором играл Чип, потом еще что-то. Но вот началась игра, первые несколько минут Чип вел со счетом 4:0. При таком счете он обычно не ломится на противника, а старается продержаться до конца игры, но Чипу такого счета было мало и он начал наезжать на китайца. Чем тот и воспользовался. Китаец подловил Чипа и «отстрелил» его. Далее дело техники — противник держал весь уровень под контролем и не давал нашему игроку опомниться. В итоге Чип проигрывает эту игру и последним покидает Чемпионат мира. Радует лишь одно — не всё так плохо, ведь Chip.masK занимает на Чемпионате мира 3-е место и получает $1750.

На этом WCG 2002 для Украины и украинских игроков завершается, хотя и с довольно неплохими результатами:

- 3-е место — Chip.masK и Terminator («Quake 3») в играх «Нация против Нации»;
- 3-е место — Chip.masK («Quake 3», дуэль — $1750);
- 12–16 место — VoGO.Havana («StarCraft»).

Думаю, в следующем году наши выступят еще лучше. А пока просто отлично показали себя Россия, взяв 3(!) золота:

- 1-е место — ponz и b100-death («Quake 3») в номинации «Нация против Нации»;
- 1-е место — M19 from («Counter-Strike» — $40000);
- 1-е место — uKind («Quake 3», дуэль — $20000);

GreenJok (c)
http://www.xGames.com.ua
ICQ 37180524

НОВЬЁ

Исполнитель: Nirvana
Альбом: Nirvana
Стиль: рок/грандж
Дата релиза: 2 ноября 2002 г.

Давайте дружно вспомним детство и того одноклассника, который впервые дал вам послушать альбом группы с английским названием «Nirvana» (скорее всего, «Smells like teen spirit» или «Lithium») — хотя может и не одноклассника стоит вспоминать, а вашего же старшего брата...

Вспомнили? Тогда у вас должна прокатиться скупая бесполая слеза. Хорошие были времена.

А те, кто помладше, наверняка тоже не могут спокойно слушать классику в исполнении вечно живого Курта Кобейна.

Что же касается самого нового альбома группы, то он включает в себя 14 треков.

1. You Know You're Right
2. About A Girl
3. Been A Son
4. Silver
5. Smells Like Teen Spirit
6. Come As You Are
7. Lithium
8. In Bloom
9. Heart-Shaped Box
10. Pennyroyal Tea
11. Rape Me
12. Dumb
13. All Apologies
14. The Man Who Sold The World

Все до боли знакомые. Кроме разве что «You Know You're Right» (1994 года), хотя, если принять во внимание отсутствие на этой планете основного автора песен «Нирваны» (а он не умер — он просто улетел домой, как Элвис), то даже одна новая песня должна радовать любителей музыки потяжелее.

А вообще советую послушать «Нирвану» (не обязательно этот альбом, хоть он и удобен тем, что собрал многие из лучших песен Кобейна), поскольку музыка эта, хоть и депрессивна, но все же заставляет людей, даже не знающих английского, задуматься о существовании людей и месте каждого из них на этой грешной планете.

* * *

Исполнитель: Justin Timberlake
Альбом: Justified
Стиль: (какой нафиг стиль?) попса галимая
Дата релиза: какая разница? (ну, если интересно, 16 ноября 2002 г.)

Чтобы сразу отбросить все подозрения — я терпеть не могу бойзбенды и их детища, а потому всем девочкам от 8 до 18 лет советую просто купить очередную мутотень своего кумира и не читать дальше, поскольку им для этого не нужны никакие обзоры и, кроме того, они обидятся (а мы любим всех наших читателей).

Оставшимся могу сообщить, что это очередное творение слащавых (а в недавнем прошлом — еще и прыщавых) мальчиков в количестве одного (как творения, так и мальчика — разницы между которыми лично я не вижу; хотя и не претендую на истину в последней инстанции). Хочется вам слушать эту чушь (девочки, извините) — слушайте на здоровье, и вас не будут никогда мучить мысли сложнее, чем «полюбит ли Брендон Элизу в 134-й серии, или же она окажется его сестрой?» или «какую бы мне купить шапочку на осень?». Зато вы умрете счастливым человеком, ведь ,как говорит один мой друг: «Думать — больно! Скажи, Лысый?». (А за Бритни его вообще следует линчевать.)

Исполнитель: Santana
Альбом: Shaman
Стиль: ритм-рок/блюз/латино
Дата релиза: 9 ноября 2002 г.

Честно говоря, мало кто из артистов после такого количества Гремми за один год (за 1999-й) способен в короткое время создать что-то экстраординарное. Но Карлос Сантана — потому и Карлос Сантана, что он не похож на большинство музыкантов и уже через три года выпускает просто прекрасный альбом (хоть я люблю музыку пожестче, но это действительно хороший альбом).

Вообще «Shaman» должен не только порадовать любителей «величайшего гитариста-латиноса» и удовлетворить на все 100% (в эстетическом смысле, конечно), но и добавить музыканту новых фанов. В этом альбоме Сантана вновь раздвигает рамки стиля, подмешивая к нему элементы других музыкальных направлений. Так, в треках «You are my kind» и «America» вы сможете услышать, соответственно, Seal и P.O.D., а в слегка электронной «Feels like fire» — голос Dido.

Всего в альбом включено 16 треков. И если вам хочется приятно провести время в обществе любимого человека (или не совсем любимого, но очень хочется приятно провести время), или же если вы просто слегка подустали — этот диск как раз для вас.

Billboard 200 [illegible]

Место	Название	Недель в чарте
1	8 Mile, [illegible]	1
2	**Stripped**, Christina Aguilera	1
3	Nirvana, [illegible]	1
4	**Shaman**, Santana	2
5	**Melt**, Rascal Flatts	1
6	**Cry**, Faith Hill	3
7	Scarlet's Walk, [illegible]	1
8	**The Eminem Show**, Eminem	24
9	Let Go, [illegible]	22
10	**Home**, Dixie Chicks	10

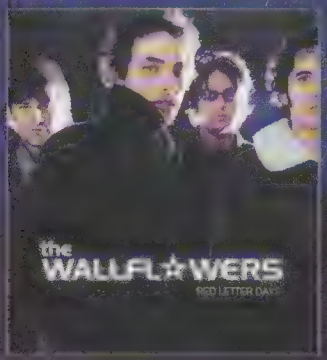
Исполнитель: Foo Fighters
Альбом: One by One
Стиль: рок/гранж/панк
Дата релиза: 26 октября 2002 г.

Я действительно не смог четко определить музыкальный стиль «Foo Fighters», поскольку в этом альбоме, как, впрочем, и во многих других, присутствуют песни с различным уровнем гитарного шума и ритмом. Но единственное, что их объединяет, — это высокое качество и хорошая добрая энергетика (хоть масляную батарею к магнитофону подключай для обогрева нищих и сирот).

После нескольких лет молчания «Бойцы» во главе с бывшим барабанщиком «Nirvana» (снова она, родимая) — Дейвом Гролом — выпустили очередную забойную пластинку, которая, может, и не очень понравится широкому кругу слушателей (вспоминаются фанатки Джастина Тимберлейка), зато уж точно будет куплена почитателями указанных стилей, чего и вам желаю.

Исполнитель: The Wallflowers
Альбом: Red Letter Days
Стиль: мелоди-поп
Дата релиза: 9 ноября 2002 г.

Не зря в строке «стиль» у «The Wallflowers» значится «мелоди-поп», поскольку именно такие группы позволяют хоть иногда произносить слово «поп» без отвращения и иронии (опять подумал о Тимберлейке). Музыку «Цветы» делают красивую и приятную, хоть и в рамках своего стиля, и уже могут быть причислены к классикам жанра — смеси Брюса Спрингстина, Тома Пэти и «The Beatls».



А сам Джейкоб Дилан (фронтмен «The Wallflowers») и выглядит красиво, и поет очень даже клево (лучше б девочки перекрючились на него). Не буду врать — я не весь альбом прослушал (по причине врожденной глухоты выбрал для слушания только громкую и «щедрую» музыку), но первые пять композиций оказались приятными во всех отношениях. Единственное, чего не хватает этой группе, так это хорошего продюсера — а ведь он так важен в мире шоу-бизнеса.

Так что не постыдитесь купить этот альбом не очень раскрученной группы, если вы не противоречите музыки потяжелее, — и наслаждайтесь.

Кислотный дождь

Шумный малыш под номером 606

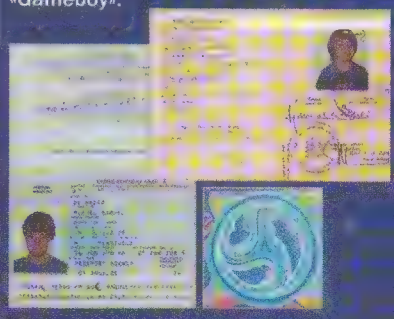
Жил-был в городе Каракасе (столица в далеком штате — это столица Венесуэлы) маленький мальчик. И очень уж этот мальчик любил музыку, компьютеры и испытывать нервы взрослых. Естественно, карапуз не мог не стать одним из виднейших представителей

музыкального движения под названием IDM. IDM — это inteligense dance music, а если по-человечески, то это музыка, сделанная с помощью одного лишь компьютера, это стиль, вышедший за грани «техно» по своему определению. Первооткрывателем считается Ричард Джеймс (1993 год).

Так вот, возвращаясь к нашему малышу, должен сообщить, что он удачно перебрался в Сан-Диего, что в Калифорнийской области, и взял себе псевдоним «Kid 606». Вообще, сложно представить себе, чтобы человек полюбил музыку этого парня с первого прослушивания, если, конечно, местом этого прослушивания не был ночной клуб или, скажем, бойня (для маньяков). Резкие ритмы и частое отсутствие хотя бы то ли было мелодии творят с людьми странные вещи — народ начинает вспоминать ритуальные танцы далеких племен Западного Самоа (а положите вы атлас на место — это недалеко от Австралии, чуть западнее Восточного Самоа) на танцполе. Резкие, жесткие и громкие звуки действуют на подсознание, что способны в определенной обстановке разбудить в человеке того, кем он был несколько десятков тысяч лет назад (ну, не лично, конечно).

Хотя есть у «Кида» и хорошие, мелодичные композиции, которые можно слушать и дома (на «домашней» аудитории). А вот количество выпущенных им альбомов перестает поддаваться с трудом (тем более что наш малыш создал собственный звукозаписывающий лейбл под названием «Tigerbeat6» и выпускает записи своих друзей).

Так что закачивайте уже лабать в игрушки и попробуйте использовать свою «тачку» для полезного дела. Кстати, на вопрос о любимой компьютерной игре «Kid 606» отвечает — «Gameboy».






Гвозди в моей голове

Существует некое упрощенное определение музыкальных стилей, в соответствии с которым блюз — это когда хорошему человеку плохо, а джаз — это когда ему же классно...

В таком случае, *индастриал* — это когда парня (неважно, хороший он или так себе) настолько достала депрессия, что ему аж хорошо.

Один из отцов, столпов и гуру направления, которое сегодня принято называть индастриалом, знаком геймерам постдумовского поколения по звуковому оформлению легендарного первого «Quake» (если, конечно, кто-то еще помнит такую игру). Конечно же, это мистер **Майкл Трент Резнор**, больше известный под торговой маркой «Nine Inch Nails» — «девятидюймовые гвозди». Помню слезы умиления при виде ящиков с патронами для нэйлгана...

Кстати, насчет названия «гвозди»: как говорит сам Трент, абсолютно никакой идеологической или там еще какой нагрузки оно не несет. Просто необходимо было звучное оригинальное название. Резнор перепробовал несколько вариантов, однако название, которое еще вечером казалось гениальным, на следующее утро выглядело смешным и идиотским. «Nine Inch Nails» прошло двухнедельное бета-тестирование, в течение которого успело окончательно понравиться Тренту. А то, что девятидюймовыми гвоздями злые римляне якобы прибили к кресту Христа,— ничего не меняет.

Умные и интеллигентные люди в галстуках рассказывают о театре одного актера. В таком случае, «Nine Inch Nails» — это группа одного человека. В самом деле, всю музыку пишет, аранжирует и записывает сам Трент. Он же сам себя же и продюсирует, временами отвлекаясь еще и на продюсирование своих дружков (типа Мэрилина Мэнсона). М-р Резнор — владелец независимой студии «Nothing Records», в которой время от времени можно увидеть такие колоритные вокально-инструментальные ансамбли, как Pop Will Eat Itself, Marilyn Manson, Prong и Prick.

Итак, «Nine Inch Nails» — это Трент Резнор. И наоборот. То, что уже можно назвать группой, набирается Трентом на время гастролей, а потом распускается на каникулы.

Кстати, концерты «Nine Inch Nails» — зрелище не для слабонервных. Сейчас, конечно, старина Трент несколько остепенился, однако его клавишник и программист Чарли Клоузер время от времени сокрушается — мол, за все гастроли разбили всего восемь синтезаторов...

Конечно, раньше-то синтезаторы уходили десятками. Резнор и компания выступали перед публикой одетыми в какое-нибудь рванье и вывалянными в чем-то, на вид довольно мерзком: не то в нефти, не то в гуталине. Сейчас все выглядит намного пристойнее, концерт группы — это настоящее профессионально поставленное шоу со светом и, что самое главное, звуком. Хотя нет-нет да и грохнет кто-нибудь гитарой по клавишам...

За четырнадцать лет своего существования «Nine Inch Nails» выпустили всего четыре полноценных оригинальных альбома:

- «Pretty Hate Machine» (1989);
- «Broken» (1992);
- «The Downward Spiral» (1994);
- «The Fragile» (1999).

Недавно (в 2001 году) к ним добавился официальный концертник «And All That Could Have Been».

Помимо официальных релизов существует просто уйма альбомов с ремиксами, а также подпольных сборников и бутлегов с концертов «гвоздей».

Музыка «NIN» достаточно сложна для восприятия неподготовленного слушателя — причудливые электронные звуковые фоны, бешеная рваная гитара, четкий зубодробительный ритм и голос Резнора, пропущенный через пяток-другой эффект-процессоров. Кстати, жительница Уфы (некто Земфира Рамазанова), утверждает, что Трент Резнор — ее любимый певец, несмотря на то что голос у него отсутствует напрочь. Привлекает манера исполнения и атмосфера законченности песни.

Одним словом, саундтрек к первому «Quake» — это совсем не то, что обычно лабают Резнор и друзья. Помимо собственно написания музыки для альбомов, Трент [illegible] [illegible] заниматься [illegible] оформлением разных там кинолент, причем отнюдь не комедий. Например, его дирижерской палочке принадлежит саундтрек к «Прирожденным убийцам», для которого из репертуара «NIN» были изъяты две готовые песни, в одну пришлось даже специально написать.

Трент Резнор — сама экстравагантность. Подтверждением тому служит факт обустройства нынешней студии «Nine Inch Nails» в бывшем «мы-орлеанском морге... Вроде бы из-за хорошей акустики помещений.

Евгений Патий


КИНОвостИ

Санта Клаус 2

Жанр: *семейная романтическая комедия*
Режиссер: *Майкл Лембек*
В ролях: *Тим Ален, Элизабет Митчел, Спенсер Дрезден*

Как обычно перед Рождеством, Голливуд начинает [illegible] нас всяческими сладкими новогодними историями.

На этот раз суть истории в том, что некий Скот Кельвин, 45 лет проработав Санта Клаусом (и не тем дядькой из соседнего Дома культуры, который каждый Новый Год дышал на вас перегаром, а натуральным Сантой), вдруг узнает две новости. Первая — его сын Чарли попал в список «непо[illegible]». А вы помните, что вам говорила мама на протяжении всего года о непослушании и Деде Морозе? И вторая: он со всей Скот) сможет [illegible] до наступления Рождества, то есть в течение [illegible] — [illegible] о миссии Клаус [illegible] в его [illegible].

[illegible] сериал [illegible] и с помощью чудесной машины создают Клауса №2, который в [illegible] сможет [illegible]. Есть [illegible] будет решать [illegible].

Не все складывается несколько хуже, чем ожидалось, и новый Санта Клаус становится [illegible] (вылад [illegible]), при этом сразу [illegible] классические «Здравствуй, Дедушка Мороз — борода из ваты [illegible]». А тут еще потенциальная миссис Клаус [illegible] между натуральным Клаусом и его сыном (мысль о том, что полная семья — прежде всего).

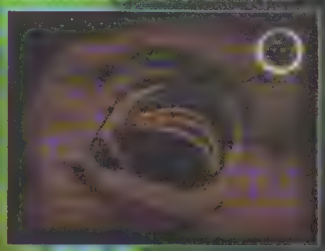
И кот судьбы всего Северного полюса (кстати, а почему не [illegible]?) и самого Рождества — в руках замученного Скота.

В общем, много гуманистических мыслей, снега... и в целом достаточно мило.

Звонок

Жанр: саспенс/ужасы
Режиссер: Гор Вербинский
В ролях: Наоми Уотс, Мартин [illegible], Шенон Коган

[illegible] было [illegible] что такое этот [illegible]. Точного аналога слову «[illegible]pense» в русском [illegible] нет ☺. И в переводе со [illegible] «саспенс» — это [illegible] тесный контакт [illegible]



пример, пресловутые хичкоковские беспокойства, нарастающие по ходу действия триллера). В современном же кино понятие саспенса получило вполне самостоятельный статус — оно определяет жанр.

По сути своей этот фильм — римейк культового японского «Звонка» (с соответствующим же сюжетом). Женщина-журналист находит ужасающую видеокассету с жестокой и страшной историей, при этом каждый, кто ее (не женщину, [illegible]но) увидит, умирает на протяжении семи дней. Естественно, при таком раскладе первая мысль, которая приходит в голову: тете — «глына». Что, собственно, на протяжении всего фильма и пытаются (и небезуспешно) доказать зрителю.

Мурашки по коже я вам обещаю. Да и вообще — это один из самых страшных фильмов года.

Я — шпион

Жанр: комедийный приключенческий экшн
Режиссер: Бэтти Томас
В ролях: Эдди Мерфи, Оуэн Вилсон, Малколм МакДауэл

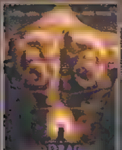
В американской армии — горе. У них украден прототип сверхсовременного самолета-невидимки «Switchblade», и никто не знает, где этот самолет (неудивительно — ведь его украли).

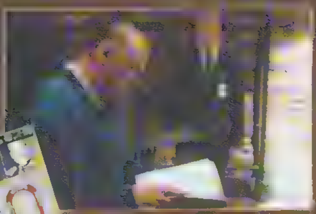
И на поиски утраченной будущей гордости ВВС США на-

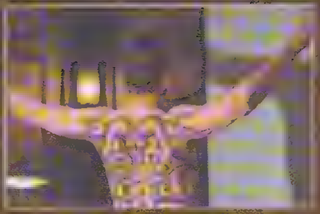
правляют лучшего шпиона — Алекса Скотта (Оуэн Вилсон). А в помощники ему дают весельчака Келли Робинсина (Эдди Мерфи) — чемпиона мира по боксу неизвестно в каком весе (хотя лично у меня понятия «весельчак» и «чемпион по боксу» как-то не очень вяжутся). Их миссия, как выясняется позже, состоит в том, чтобы поймать крупнейшего торговца оружием Арнольда Гундарса и отобрать свою «игрушку» обратно.

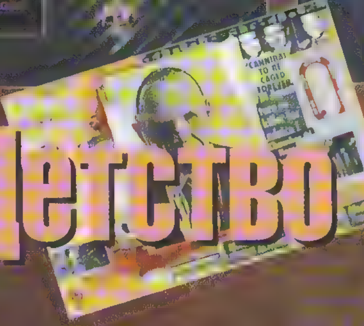
Фильм изобилует всякими там «шутками юмора» (а вы как думали, тут же Эдди Мерфи), хоть и не всегда смешными, и стрелялками с побойчиками. Если вы любите фильмы «Полицейский из Беверли Хиллз» и «Миссия невыполнима», то и эта картина вам подойдет, хотя американские критики о ней отзывались не очень лестно.

Позиция	Название	1–3 ноября	Общий сбор
1	Санта Клаус 2 / Santa Clause 2, The (2002)	$29,000,000	$29,000,000
2	Звонок / Ring, The (2002)	$18,500,000	$64,900,000
3	Я — шпион / I Spy (2002)	$12,700,000	$12,700,000
4	Болван / Jackass: The Movie (2002)	$12,690,000	$42,100,000
5	Корабль-призрак/ Ghost Ship (2002)	$6,600,000	$21,300,000
[illegible]	Моя большая греческая свадьба / My Big Fat Greek Wedding (2002)	$5,600,000	$185,700,000
7	Милая Алабама / Sweet Home Alabama (2002)	$4,500,000	$113,400,000
8	Пьяная любовь / Punch-Drunk Love (2002)	$4,000,000	$10,800,000
9	Красный дракон / Red Dragon (2002)	$2,700,000	$90,000,000
10	Коричневый сахар / Brown Sugar (2002)	$1,600,000	$24,500,000









Детство Ганнибала Лектора

(«Красный Дракон»)

«Извините, шо мы к Вам обращаемся», но я с ходу полезу со своими советами. Обязательно посмотрите (если, конечно, вы не хотите пропустить одно из основных кинособытий года) фильм Брета Рэтнера — **«Красный Дракон»**. На украинские экраны он выйдет в конце ноября. За один месяц в американском прокате (с 4-го октября по 4-е ноября) эта картина собрала 90 миллионов денежных единиц, выпущенных Федеральным резервным банком этой самой Америки.

Фильм является приквеллом (я три недели запоминал это заморское слово) гениального «Молчания ягнят», то есть это предыстория встречи великого и ужасного Энтони Хопкинса с малышкой Джуди Фостер. Правда, картина предысторией является лишь формально (поскольку ее действие разворачивается за несколько лет до событий «Молчания») — сами же фильмы не похожи вовсе. Во-первых: режиссером «Красного Дракона» выступил Брет Рэтнер (тот, что снял оба «Часа Пик» с Джеки Чаном). И во-вторых: это просто-напросто ДРУГОЙ фильм (вот так вот — незамысловато и в точку).

Сразу предупреждаю, что фильм изобилует сценами насилия, обычных кровавых расчленений и каннибализма — и уже только поэтому пропустить такой шанс об[illegible] глубоко в себе зад[illegible] щенца и маньяка н[illegible].

Кстати, снялись в [illegible] лере такие интерес[illegible] ры, как уже упомян[illegible] *ни Хопкинс*, которы[illegible] ставлениях не нужд[illegible] [illegible] сыграл?), *Эдвард Н[illegible]* (по фильму — агент Ф[illegible] Уилл Грэхем), известный как главный (а если вы смо[illegible] внимательно — то и ед[illegible]ственный) герой «Бойцов[illegible]кого Клуба», всегда рассуди[illegible] *Харви Кейтел*, который сыграл в «Бешеных псах» и «[illegible]» (мистер [illegible] — [illegible] проблем[illegible]).

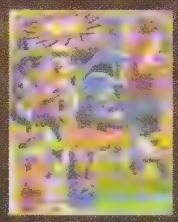
Ну и хватит уже [illegible] — перейдем к самому [illegible]. Итак, события фильма [illegible]рачиваются сразу после поимки Ганнибала Лектора [illegible] агентом ФБР Уиллом Грэхемом и помещения его (нет, не агента) в пионерский лагерь под на[illegible] «Балтиморский госу[illegible] [illegible] ников» — с добрыми пионервожатыми и увлекательными [illegible].

[illegible] ла появляется фанат — понятное дело, маньяк. (Хотя, глядя на толпу поклонников и поклон[illegible] всяких там «Руки Вверх» и [illegible] Тимберлейков, [illegible] [illegible]лению [illegible] [illegible]

[illegible] агенте Грэхеме, который к тому времени собрал уже двести тонн картошки, и вызывают его для поимки Феи. Бедному Уиллу ничего не остается, кроме как взяться за это дело (а значит, снова увидеть приятную рожу извращенца Га[illegible] [illegible] в Одессе, иметь с ним д[illegible]ные беседы)...

Дальше [illegible] [illegible] Пока)

[illegible] Тарас


Шесть лет тишины,

или Тарантино возвращается!!!

Трепещите, фанаты [illegible] Квентина Тарантино и просто [illegible] хорошего кино! В [illegible] следующем году состоится [illegible] фильма великого СТ — «Убить Билла» («Kill Bill»), а скоро-нью он выйдет уже и прокат.

Во-первых, хочется сказать и о самом Квентине. Знаете, когда я впервые увидел «Криминальное чтиво», мне было 14 лет (1995 год). Россия в удивительном районе города Киева под кодовым названием «Трёшка», где тогда тиновские девяности — в связи со спецификой молодого поколения данного массива — принимались с большим энтузиазмом. Этот фильм кардинально изменил [illegible] боевиков и комедий [illegible] (и определение) «тарантиновского фильма» — то есть сюжет с неповторимыми диалогами, с обилием крови, смешных шуток и Тима Ротта. К таким картинам можно отнестись по-разному, хорошо (если вы любите [illegible] ные фильмы [illegible] — если вам захотелось иметь дело с командой «Неожиданно [illegible] тина Тарантино и просто [illegible] прощальные игры [illegible] Уму Турману, Самуэлю Л. Джексону и [illegible] не может не радовать.

А теперь о главном. Последствия нет [illegible] Квентин [illegible] своим очередным [illegible] — не побоюсь [illegible] — шедевром. Автором сценария и главным [illegible] Тарантино. Он встал [illegible] и книгу выпустил.

Сюжет картины [illegible] свадьбу невесты Брайдет (Ума Турман), [illegible] кровожадным Биллом (чьей безраздельной [illegible], судя по названию, страстно желает автор). «Срывают» — это мягко сказано. Они просто косят всех налево и направо... И, конечно, [illegible] рубка не выливается [illegible] во кровавицы Брайди (согласитесь, глупо валить Уму Турман в самом начале фильма, которая терпит [illegible] на рождённого [illegible] ребёнка и [illegible] к кому).

Проснувшись через пять лет, Невеста находит себя не в лучшем расположении духа (по-[illegible] бы и решает наказать плохих парней (и девчонок) за исковерканную личную жизнь. Все тут к ней на выручку и приходит Квентин Тарантино со своим призывом «Убить Билла!» и умением это дело красиво описать.

В фильме снимается также и Майкл Мадсен («Бешеные псы», «Мстивоприношение»), специально под которого написана роль симпатяги-алкаша, поживающего свою жизнь в трейлере и стрип-барах (да и тоже же еще и брата того самого Билла).

В фильме отсутствует только два исконно тарантиновских персонажа: «умняк-отморозок» Самюэль Джексон и наркоторговцы. Но я надеюсь, что это сделает фильм только интересней (должен же даже Тарантино развиваться).

Да, забыл сказать, что самого Билла играет Дэвид Каррадин. Если кто не помнит (что, в принципе, неудивительно) — это такой старикан, который снимался во всех американских фильмах о кунг-фу (но не китаец) 80-х годов. Сначала он играл бойцов, потом — учителей.

* * *

Любителям компьютерных игр, которые, естественно, никогда не читают наш журнал, считаю своим долгом сообщить, что компания Vivendi Universal Games в 2004 году выпустит игру по мотивам «Убить Билла» (разработчиком выступает Black Label), жанр — приключенческий экшн.

Разработчики связывают с этой игрой огромные надежды и ожидают появления в компьютерных играх совершенно нового типа женского персонажа, который не будет похож ни на один из созданных ранее.

Ну, и «да пребудет с вами Сила!», чао.

Зябкин Тарас


Смеходром

Телепрограмма на сегодня:

4.00 POWERхностные явления

4.05 Wincиканский сериал «Loading in progress», 10–11 проценты

6.30 Игра на мониторе «Угадай melODиЮ» — Yes, No, Cancel

9.00 Программа «Доброе утро, Mastak!»

9.30 «Сам себе Пинки» Microsoft Office

10.00 Веселые STARTы

11.00 Мультик «Кто сказал БИЗИ?»

11.10 «Connect с первого взгляда»

11.30 «Утренняя почта» с Г. Олдедем

12.00 HeCartiечко

12.30 CopySaver'ы

14.00 Самая минимальная программа на мониторе: «Недопустимая операция. Закрыть. Сведения».

14.30 Юмор на мониторе — клуб «Белый Reset»

15.00–19.00 Профилактические работы. Сериал «ScanDisk»

19.45 Для самых маленьких «Unable Error, missing!»

20.00 Документальная лента о реестре «WiRARуженная пиDLLоcть»

20.30 Юмористический монитор журнала «Новая Disketa»

22.00 Ночной сеанс: «Установка и удаление программ. В главной роли Uninstall Windows 98»

23.00 Как это было, «Интерфейс 3.11» 1990 год

00.00 Контра, Альт, Delete

* * *

Ночь. Сидит программист за компом, дописывает последние строчки новой программулины. Неожиданно звонит в двери. Программист за дверь — а там смерть с косой, но маленькая.

П: Блин не вовремя ты, дай допишу программу, а там и забирай меня...

С: Не переживай мужик, я не за тобой. Я за твоим винтом!

* * *

В России и США одновременно созданы самообучающиеся компьютеры с искусственным интеллектом. Родившись в 1 год 22 суток 13 часов 25 минут и 34 секунды американский компьютер взломал управление ядерными ракетами и уничтожил все живое. Русскому же компьютеру было всё равно — он спился где-то месяцев за 5–6 до этого.

* * *

Звонок в техотдел:

— У меня комп стучит.

— Перегрузите.

— А как?

— Ctrl Alt Del.

— Пробовала, не помогает.

— Нажмите Reset, минут через 10 перезагрузите.

— Через 10 минут.

— Все равно стучит!

— Резет нажали?

— Да.

— И что?

— Что, что! ДЕРЖИТ!

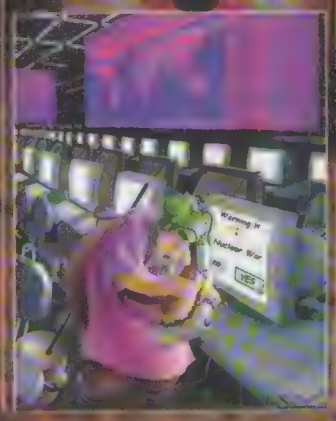
* * *

Один программист ломал компьютеры. Пока игра на клаве не заглючит...

* * *

Звонок в компьютерный магазин:

— С моим компьютером проблема, он не включается...



— Как же вставляете?

— Да пишет все время «Вставьте диск, вставьте диск...».

— А вы вставляли?

— Нет... Как-то не догадался...

* * *

Российские хакеры взломали боевой компьютер российского истребителя СУ-27. Теперь Пентагон занялся проблемой.

* * *

Познакомился программист с девушкой, пошли к ней, посмотрели видик, все дела... Наутро программер делится впечатлениями:

— Прикинь, она прям в ЙОХ'и гонит видик со стримера на винту, но грузит сама. И вообще в инете кроме нее нет!

* * *

Приходит хакер к тюремщику, а тот ему хвалится новым ключиком. Хакер посмотрел сосредоточенно и сказал:

— Клавиатура, конечно, красивая, но то, что Alt'ом носом нажимаешь, надо... — это ничто.

* * *

Программист, глубокой ночью сидя за компьютером, чувствует прикосновение сзади. Оборачивается — жена стоит голышом и обворожительно нежно смотрит. Программист:

— Извини, милая, но компьютер занят!

* * *

Маленький Вовочка изводит мать бесконечными вопросами. Намучившись, она говорит:

— Слышишь, милый, если ты будешь плохим и непослушным мальчиком, то я заболею, придет врач, я умру, и меня повезут на кладбище на большом черном автомобиле. Будет играть грустная музыка...

— Скажи, мама, а мне можно будет сесть рядом с шофером?

В психбольнице:

— Сестра, сестра, какая на дворе, что ли?

— Нет, не сурьезно.

— А кто Мэра жрет?

* * *

— А меня родители в честь прадедушки назвали, и теперь надо мной все смеются...

— А как называют?

— Прадедушка.

* * *

Человек вошел в кабинет психиатра и стал набивать нос табаком.

— М-дааа,— сказал психиатр,— вы попали куда надо.

— У вас что, есть свечки?

* * *

HF на семерке БМВ остановился на красный свет. С задного в зад впечатывается «Запорожец». Компьютер в БМВ выдает сообщение: «Обнаружено новое устройство. Установить?».

* * *

— Заходить, больная, раздевайтесь! Стой, стой! Подождите, я хоть музыку выключу.

* * *

Какие фильмы вы хотелись бы услышать, лежа на операционном столе:

— Ой, Елена...

— Кто-нибудь видел мои часы?

— И на хрена я вчера так нажрался?

— Какой кретин выдрал из инструкции пять страниц?!

— Отдай! Плохая собаке!

— Ася! Ну, дети у кого еще, чем есть...

— Подожди! Через два-пять минут кончай!

— Сестра! Дайте мне эту... как ее... ууу... ну, это... блин...

— Так, коллега. Если это аппендикс, тогда вот это что за фигня?

— Блин, зараза, опять света нет!

— Все назад!!! У меня контактная линза выпала!

— Ничего, на ошибках учатся...

Доктор — пациенту:
— Для вас две новости — хорошая и плохая.
— Давайте сначала хорошую.
— Скорее всего, болезнь назовут в вашу честь.

* * *

Доктор возвращается с крупной фармацевтической выставки и рассказывает коллеге:
— Представляешь, Bayer выпустил суперпрепарат!
— Какой?
— Трупу делается внутримышечная инъекция 10 мл этого средства, после чего с ним можно 2 часа разговаривать!
— Да ну?!?!
— Правда, он при этом не отвечает...

* * *

Приходит мужик к стоматологу лечить зуб. Врач мучился с ним полтора часа — зуб не поддается. Тогда он в сердцах говорит:
— Да Вы бы лучше пошли на товарную станцию, привязали свой зуб к последнему вагону, поезд тронется и зуб вырвет.
Встречает врач этого мужика через недельку, спрашивает:
— Как дела?
Тот отвечает: — Да одна нога уже [illegible]
— А Ваш [illegible]?
— Да [illegible] совету, пошел на товарную станцию, привязал зуб к поезду, тронулся. Шесть вагонов сорвал сошло.
— А зубы?
— А у меня начальник станции выбил...

* * *

Сидят на дереве два бегемота, шапочки вяжут. Тут мимо пролетает стая напильников. Вожак кричит:
— Бегемоты, где юг?!
Первый бегемот показывает на юг, и напильники улетают в указанном направлении. Через пару минут подлетает запоздавший напильник:
— Бегемоты, куда напильники полетели?!
Бегемот показывает на север. Напильник улетает. Второй бегемот:
— Ты что?! Офигел?! Они же в противоположную сторону улетели!!
— А зачем ты инструкцию точку распустил?

Встречаются двое.
— Я вчера такую красотку в постель уложил, — мечтательно говорит один.
Второй грустно отвечает:
— А мне не везет. Все старухи попадаются.
И вирусы гриппа полетели дальше...

* * *

Сидит корова на берегу реки и пытается ловить рыбу велосипедом. Мимо проплывает крокодил:
— Хайль Гитлер!!!
— Ага, вот и я такая же придурочная!

* * *

На дороге лежит курица. Едет трактор. Трактор переехал курицу. Курица встала, отряхнулась:
— Вот это мужик!

* * *

Слон вмазался в муху, подходит к зеркалу и говорит: «Ни фига себе пельмень!»

* * *

Стояли два трупа: мужик в белый. [illegible]
— [illegible] подойдет [illegible], — [illegible]
— [illegible], как резко, в такой [illegible] точно [illegible]!

* * *

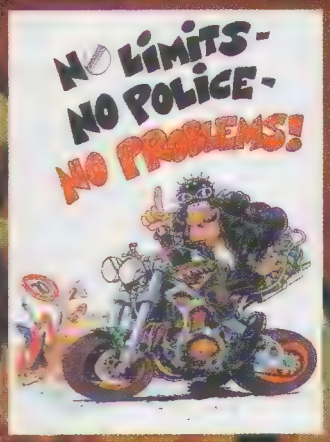
Каждое [illegible] отправляют меня на лето к бабушке с дедушкой. Эх, знали бы вы, как я ненавижу кладбища!

* * *

— А Вася дома?
— Вася да, а банки уже вынесли.

* * *

Идет подоед. В одной руке [illegible], в другой [illegible]. Мужики высовывают [illegible] и кричат:
— Опять консервы?
А подоед говорит:
— Кто не отдал мне [illegible] консервы, тот не получил [illegible].



— Лена, не качайся на папе... Он не для этого повесился!

* * *

Звонок в дверь:
— Шнайдер? Вам телеграмма...
— С песней?
— Нет, мы никогда не поем телеграммы.
— Ну пожалуйста, я всегда мечтал о телеграмме с песней.
— Нет, у нас незыблемое правило.
— Я пожилой человек, я прошу вас. У меня сегодня день рождения...
— Ну ладно... Happy birthday to you, Happy birthday to you... Ваша сестра умерла.

* * *

— Опоздал, сынок? — спросила уборщица зареванного малыша и ласково шлепнула его тряпкой по лицу.

* * *

Муж бросил курить и умер, жена бросила курить и умерла, собака не курила вовсе — и тоже умерла. Они разбились на машине.

* * *

На уроке истории учительница рассказывает детям о концлагере Освенцим.
— Мой дедушка погиб в Освенциме, — кричит маленький Стасик, гордый, что может выделиться среди других.
— Что, его замучили гитлеровцы?
— Нет, он был пьяный и упал со сторожевой вышки.

* * *

Когда обои клеишь, главное, чтобы пузырей не было. Вот взяли мы как-то два пузыря...

* * *

— Алло, это военкомат? Вы можете взять меня в армию?
— Да, можем. А вы где?
— В тюрьме...

Vsyakaya vsyachina

Детки и предки

Еще один камень в огород противников игр был запущен психологами из Нью-Йоркского Университета Корнелла. Ученые мужи пришли к выводу, что коэффициент умственного развития детей, играющих в компьютерные игры на приставках, в среднем выше, чем IQ их сверстников, родителями. Еще несколько очков детям подкинуло пользование интернетом и просмотр познавательных телепередач обучающего направления.

А вы говорите — школа, школа!

Между делом

Tigon Games — именно так будет называться новая игровая компания, основанная не кем-нибудь, а самим мистером Кевином Лоуренсом. Кумир молодежи и просто неплохой актер Вин решил положить конец домогательствам всевозможных производителей самого рулезного софта к его драгоценной персоне и забабахать собственное дельце. Не знаем, что уж он там затевает, но, думаем, пару боевичков с собой любимым Дизель выпустит.

Клубные будни

На Западе все более и более популярными становятся вечеринки, организовываемые ведущими игровыми производителями. Так, например, Nintendo посвятила одно из своих мероприятий к выходу специальной версии Game-Cube Mario, а заодно и пары-тройки потенциальных игрушек. Среди них особняком держались Tomb Raider, как «Metal Gear» и «Resident Evil 0», на которых начинают ставить от дешевых бесплатные наклейки.

Однако, как говорится, не единым рублем богат человек, а скорее, просто наоборот. Вот и на этот раз в центре всеобщего внимания были топ-модельные знаменитости, а также напитки и закуски всех мастей и расцветок. Причем интерес посетителей к культуре пластикового чуда от Matsushita вовсе не надуман. Например, Кристина Агилера признавалась, что трясь вейк, как дрессистик, на кресле не смердит. И что на досуге она готова посвятить в «Мало Потер» готовой коллекции. Помимо Агилеры в любви к японскому кубику признавались Алисия Сильверстоун, Метью Перри, Леонардо Ди Каприо и другие, уже менее известные у нас личности.

В свою очередь, не желая отставать от конкурентов, Sony провела свое party под названием The Play Station 2 Celebrity Tournament for Charity, на которое были приглашены Джек Николсон, Пи Диди, злейший враг Агилеры — Бритни Спирс — и все тот же Леонардо Ди Каприо. Последний, видать, испытывает материальные затруднения, иначе чем другим, кроме желания плотно покушать, можно объяснить его постоянные пиры? Хотя кто его знает — может, бедняга помешался на компьютерных играх? Так или иначе, но всем было весело, шампанское лилось рекой, а деньги, собранные на мероприятии, пошли в один из благотворительных фондов.

В то же время тенденция киберсексуальных подрывников в Америке только начинает набирать обороты. Так, в ресторане Electronic Arts Tavern завсегдатаи клубешника могут посмотреть трансляции под названием Need for Speed. Причем делать это не только с удовольствием, но и с возможной для себя выгодой. Ведь, по заверениям организаторов, одна из счастливчиков может уехать из клуба на новеньком Porsche.

мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

«Куй железо, пока молоток не украли»

№2

Железный бумс

Сила в четыре Ge

Sparkle GeForce 4 Platinum (SP7200T6-RT) и AOpen Aeolus GF4Ti 4600

Мобильные телефоны

Alcatel One Touch 715
Siemens M50
Sony Ericsson P800

Все невозможные ТЕСТЫ игрового железа

Pro Tour Events,

или Еще одно замечательное событие в мире Меджика

Еще одно замечательное событие в мире Меджика произошло 17 ноября 2002 г. в клубе «Легенда» (Киев). Здесь проходил квалификационный турнир (PTQ-Chicago), победитель которого имеет право на участие в специальном турнире «Про Тур» (Pro Tour Events).

«Про Тур» — калейдоскоп крупнейших турниров Меджика. Чашечка каждого мероприятия в мире Меджика. Отличительной чертой и особенностью (привлекательностью) этого турнира является самый большой призовой фонд. Турниры PTQ-Chicago (квалификационные) 17–19 декабря будущего года в Чикаго (США), призовой фонд турнира — более 200 000 долларов!!

Что же необходимо сделать, чтобы принять участие в таком престижном мероприятии?

Ну, во-первых, нужно любить играть в Меджик — преданно и «нежно» ☺. Во-вторых, иметь высокий рейтинг DCI. В-третьих, стать победителем прошлых «Про Туров» или выиграть PTQ (Pro Tour Qualifiers). Как раз об этом турнире мы и поговорим более подробно.

Как мы уже писали, PTQ — это квалификационный турнир. Он проходит в течение суток, два и в каком формате.

PTQ-Chicago проходит в формате Sealed & Team / Top-8. Поясним. Для начала несколько слов о первых шести турах проходящих в формате Sealed — то есть каждый игрок формировал свою колоду из карточек стартера и бустеров последнего сета (эти карты игроки приобретают тут же на турнире). А для восьмерки лучших используется формат Draft/Sealed Draft. Особенность этого формата заключается в том, что игроки формируют свои колоды из карточек бустеров, причем в открытую.

Ну, с теорией, кажется, разобрались.

А вот что нам удалось на практике: 46 профессиональных игроков из Украины, России и стран Балтии собрались в воскресенье 17 ноября в клубе «Легенда», чтобы испытать судьбу. Судил турнир Александр Колесников — судья 2-го уровня (Киев). Ему помогали судьи 1-го уровня — Антон Колесник (Киев) и Дмитрий Кузьмин (Одесса).

И вот счастливчики, вошедшие в Топ-8:

- Коломейко Юрий (Украина);
- Белоусов Сергей (Украина);
- Ковтун Андрей (Украина);
- Мыльников Роман (Украина);
- Ратнер Владимир (Россия);
- Крымский Константин (Украина);
- Осипов Андрей (Россия);
- Боровой Антон (Украина).

Поздравляем победителя — Коломейко Юрия. Именно он стал обладателем главного приза — билетов до Чикаго и обратно. Юрий будет представлять Украину на международном турнире «Про Тур» в Чикаго в январе 2003 года. Пожелаем ему успехов в этом благородном деле!

А всем любителям Меджика скажем: дерзайте! Клубы интеллектуальных настольных игр — это именно то место, где вы получите возможность проявить способности стратега и мастерство мага и, кроме того, подобрать убойную колоду. Ведь впереди ждет еще немало других интересных мероприятий, в том числе и Национальный чемпионат Украины.

Хотите узнать больше о интеллектуальных настольных играх и клубах? Заходите к нам на сайт:

http://www.magic.com.ua

Игровая мобильность

Играми в мобильных телефонах сейчас можно удивить разве что австралийских аборигенов, да и то вряд ли. Однако следует отметить, что игры эти не слишком высокого качества и во многом, извините за каламбур, проигрывают геймбоевским хитам, у которых и графика приличная, и звук достойный, ну и, опять же, мобильность...

Ситуацию решили исправить лидер в производстве мобильных телефонов — компания Nokia — и многострадальные, но от этого не менее талантливые ребята из Sega. И если представители первой не без оснований считают, что следующим будет на рынке мобильных систем станет бум игровой, то сеговцы уже сейчас готовы предложить свою помощь в разработке высококачественных игр для телефонов нового поколения.

Дабы не ограничиваться одними заявлениями, Nokia представила новую модель под названием *N-Gage*. Этот похожий на джойстик мобильный телефон с полноцветным экраном поддерживает MMS, технологию Java и одновременно служит маленьким центром развлечений. Игры для него записываются на карту памяти, а использует он операционную систему Symbian.

Новость от Lexmark

Представительство Lexmark в странах СНГ и Балтии объявило о начале продаж многофункционального устройства x75. Многофункциональное устройство уже поступило к поставкам в Украину через официальных дистрибьюторов — DataLux и MII.

Печатные [illegible] Lexmark x75 хорошо подходят для использования в [illegible] дома, так и в небольших офисах, [illegible] простые в работе [illegible], разработанные компанией Lexmark и способные

Железный БУМ

превратить печать в увлекательный процесс. Новаторская компактная конструкция устройства позволяет устанавливать его везде, где обычно размещают струйные принтеры, а лаконичный дизайн с минимумом кнопок позволит легко работать с ним пользователям и Mac и Windows.

Кроме всего прочего, этот малыш умеет сканировать с разрешением в 600 x 1200 dpi (до 9600 dpi в режиме с экстраполяцией), копировать документы и изображения в монохромном и цветном режиме, используя компьютер, и отправлять факсы через ПК.

Рекомендованная розничная цена — 212 у. е.

Падение цен

Как и ожидалось, после анонса нового суперпроизводительного *Pentium IV* с частотой 3,06 ГГц (и ценой в $637), корпорация Intel объявила о снижении цен на «кумушки попроще»:

- Pentium 4 2,8 ГГц теперь будет стоить $401;
- Pentium 4 2,66 ГГц — $305;
- Pentium 4 2,6 ГГц — $305;
- Celeron 2 ГГц — $83;
- Celeron 1,8 ГГц — $69;
- Celeron 1,7 ГГц — $54.

Не изменили традиции

GeForce X, и не буквой больше — решили маркетологи nVidia. А ведь еще совсем недавно они заявляли, что новый продукт появится на чипе следующего поколения NV30 получит имя, отличное от GeForce. Видать, ATI покоя не дает, вот ребята и решили не изменять бренду, принесшему nVidia славу и деньги.

Плоская музыка

iRiver делает лучшие плееры. Пока в этом никто не сомневается. Тем более что компания начала поставки своего нового творения из серии SlimX. На этот раз нам предлагают купить модель *SlimX 400* и приводят в пользу последней следующие аргументы:

- поддержка форматов MP3, WMA и ASF;
- функция показа текст-текста;
- ID3 tags;
- audio CD text;
- функция auto EQ для автоматической подстройки эквалайзера;
- встроенный FM-тюнер...

и это далеко не все.

Этот плоский малыш ценою в 200 условно убитых енотов комплектуется складными фирменными наушниками, специальной сумкой, пультом ДУ (с 4-строчным ЖК-дисплеем), блоком питания, комплектом перезаряжаемых батарей с зарядным устройством.

В общем, в SlimX 400 есть все то, из-за чего мы так любим плееры от iRiver.

Качаем DirectX 9.0

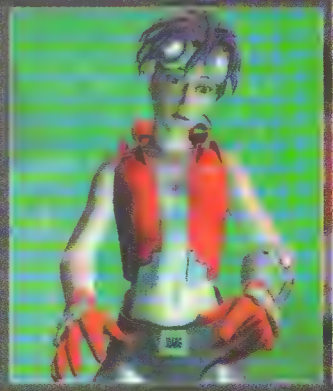
Бета-версия девятого директа лежит по этому адресу: http://www.microsoft.com/downloads/release.asp?releaseid=45160. Так что, если кто не боится сырости, смело начинайте качать. Правда, предупреждаю, на данный момент поддержка этой технологии обеспечивается новыми видеокартами от ATi — Radeon 9700 и 9700 Pro, Radeon 9500 и 9500 Pro.

Что же касается нововведений, нововведенных в DirectX 9.0, то их количество и разнообразие говорит о том, что разработчики подошли к процессу со всей серьезностью. Поддержка 64-битного цвета, новые версии пиксельных и вершинных шейдеров, улучшенные методы полноэкранного сглаживания — это еще далеко не все, что возьмем мы с собой.

Полгига в кармане

Компания TwinMOS, не мудрствуя лукаво, объявила о выпуске флеш-карт стандарта Secure Digital. Карточки поддерживают криптографическую защиту данных, имеют размеры 32 x 24 x 2,1 мм, вес около 1,5 г; напряжение питания составляет 2,7 В. Карты доступны в выпускаемую компанией линейку карт SD емкостью 32 Мб, 64 Мб и 128 Мб.

Ах да, чуть не забыл, объем новых карт SD256 и SD512, составляет, соответственно, 256 Мб и 512 Мб, а цена — $180 и $400.



Сила в четыре Ge

Вместо вступления

Друзья, я задумался о том, как мы пишем. Не что (хотя и это вопрос), а именно как. Деньги с гонорара просаживаются в первые несколько дней, а позор, отпечатанный на страницах журнала, остается на года. А между тем, мы ведь имеем великую честь быть причастными к глубочайшей из мировых словесностей. Ее обогащали такие гении, как Достоевский, Толстой, Бунин, Бродский, Гоголь, Пушкин и Лесков.

Засим... Нет, еще этот — Набоков... э-э-э... Владимир... Владимирович. Кажется. Годы жизни: 20-е XX века. Вроде...

Засим свой долг перед русской литературой считаю выполненным и перехожу непосредственно к написанию статьи. Прошу прощения за задержку.

Миры, живущие в кремнии

Канули в лету времена, когда производительность компьютера измерялась исключительно количеством мегагерц процессора. Сейчас практически любой из компонентов на материнской плате может выступать в роли «больной лошади», скоростью которой и будет определяться общая производительность. Однако если речь идет о производительности в 3D-играх, то в первую очередь стоит задуматься о видеокарте. Процессор — даже самый мощный — не в состоянии самостоятельно справиться с обработкой трехмерных сцен в современных играх.

До появления 3D-ускорителей третьего поколения до 80% процессорного времени уходило на обработку процедур формирования и вывода трехмерного изображения. Так что на всё прочее оставалось менее 20%. В результате игры постепенно «тупели», поскольку пипл хавал только игры с красивой и очень красивой графикой, а для расчета логики игрового мира процессорных мощностей почти не оставалось. Все уходило на расчет освещенности, изменение координат треугольников и векторов и пр. А количество эффектов, нуждающихся в обработке перед выводом на экран, год от года только росло.

И здесь само собой напрашивалось решение — освободить ЦПУ от этой работы, переложив оную на специализированный вычислитель, расположенный на видеокарте. Таким образом не только существенно разгрузится центральный процессор компьютера, но и повысится общая производительность системы. Ведь специально спроектированное аппаратное решение будет выполнять операции куда быстрее, нежели при эмуляции на ЦПУ.

На практике эту идею первой реализовала компания nVidia, создавшая революционное решение — видеопроцессор *GeForce256*. С тех пор и по сей день этой компании принадлежат самые передовые и кассовые разработки в области обработки видеоизображений. И здесь мы подходим вплотную к объектам нашего тестирования.

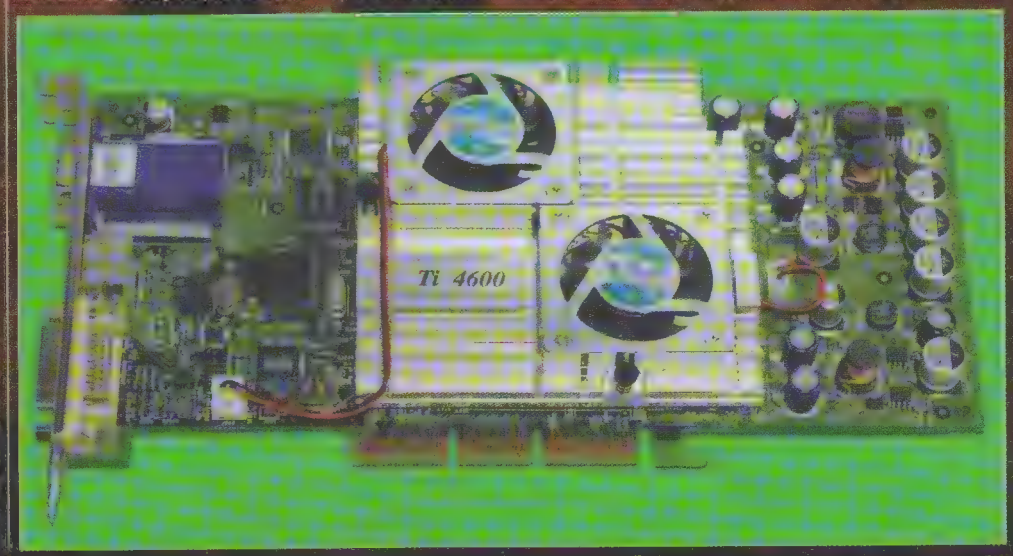
(Да, друзья мои, к сожалению, вы не ошиблись. Обещанное тестирование кальянов, в силу того что политика нашего издания претерпела изменения — теперь мы позиционируем себя как чтиво для всей семьи, переносится на неопределенный срок. Со всеми вопросами по этому поводу обращаться к нашему внештатнику, занимавшемуся этой статьей, [illegible] e-маил: *ро[illegible]*

Да и с тестированием видеокарт вышла небольшая накладка. Дело в том, что к сайту, откуда мы обычно сдираем свои статьи,— да и в интернет вообще — целый месяц не было доступа в силу каких-то проблем у нашего провайдера. («Тузья, я уфажаю лицную шизнь. Однако шесть гигабайт парнахрафии... Тузья, это шлишком»,— сказал ихний главный.) Думаю? это как-то связано с солнечной активностью — оптоволокно и спутниковые тарелки очень чувствительны к таким явлениям.

(Надеюсь, я не сболтнул в предыдущем абзаце ничего такого, за что бы нас мог оштрафовать маркетинговый отдел. А то сколько ж можно?)

Узнав, что престижу издания грозит опасность, Гайдут стал хмур лицом, взял черную вязаную шапку, фонарик, перчатки и фомку и «ушел договариваться со спонсорами». Вернулся он под утро с ворох[illegible]ок, пл[illegible] себе стакан водки и сказал: «РаШпилю быть!».

Ну, как вы поняли, это была, разумеется, шутка. На самом деле эти видеокарты украл Предко. То есть Гайдут. То есть Гладкий. То есть Предко.



То есть... Ладно — я! Я! Я! Это был я! Ребята, и харэ бить по почкам! я же просил! они у меня очень слабые!

(Да, у этих парней превратное понимание выражения «чувство локтя». По крайней мере, так говорит мой стоматолог-протезист.)

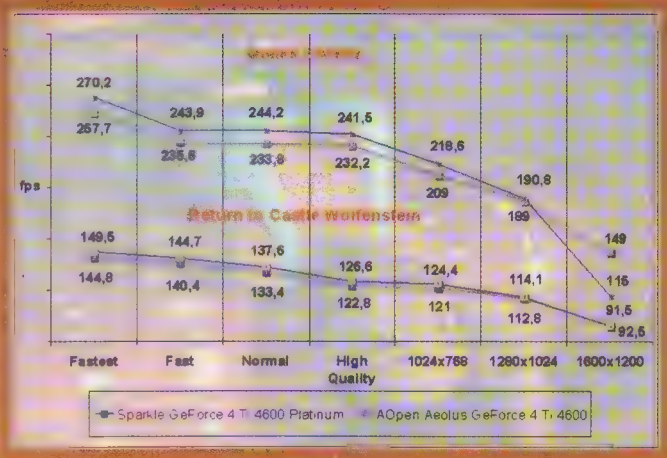
Как бы то ни было, но на тестировании у нас оказались следующие hi-end-видюхи: **Sparkle GeForce 4 Platinum** (SP7200T6-PT) и **AOpen Aeolus GF4Ti 4600**.

В одном из предыдущих номеров мы уже подробно рассказывали о спецификациях стандарта GeForce 4. Конечно, это очень быстрая карта — чертовски быстрая, но ведь год назад это же утверждение было истинным и для GF3. Однако тогда все архитектурные усовершенствования пропали даром, вылившись в банальный прирост по скорости. Объяснялось это просто — на тот момент не было выпущено ни одной игры, которая могла бы воспользоваться преимуществами сочетания GF3 и DX8.

К счастью, GF4 находится в намного лучшем положении. Быстродействие карты оставляет неизгладимое впечатление: современные игры с ней летают, как амурчик, закинувшийся паленым экстези; а ее двойные вершинные шейдеры и более эффективная архитектура памяти — верный залог того, что карта не оплошает и с играми грядущими. Более того — эта карта очень хорошо гонится. Хотя сегодня разгон карты может и не понадобиться, но завтра — когда игрушки станут более ресурсоемкими — этот запас производительности может оказаться весьма кстати.

На момент появления GF3 на горизонте не было ни одной игры, которая использовала бы DX8, а посему для возможностей этой карты не было необходимого рынка сбыта. GF4, напротив, выходит в то время, когда количество игрушек под DX8 прогрессирует, как пневмония при СПИДе, и эта карта является весьма актуальной покупкой.

Однако ментальное (сиречь, потребительское) возбуждение мгновенно сходит на нет, стоит только отыскать наших подопытных в правой колонке прайс-листа. Хотя, с другой стороны, за 400 долларов вы получаете производительность, которой не погнушался бы даже исследовательский отдел НАСА. Каждая из этих видеокарт сожрет любую из современных игр на самых фрейдовских установках качества — и даже толком не прогреется.



Нам, друзья, надо думать о тылах — ведь к своим релизам на всех парах движутся «Doom III» и «Unreal 2», а это вам не сумму в столбиках подбивать и не аутлуком пользоваться.

Но перейдем непосредственно к видюхам. Обе карты собраны на чипсете nVidia GeForce4 Ti 4600, имеют на борту по 128 Мб DDR, TV-выход, поддерживают AGP 4X/2X, AGP Texturing и Fast Writes, OpenGL 1.3, DirectX 8.1 — ну и все прочее, что полагается карточкам такого уровня.

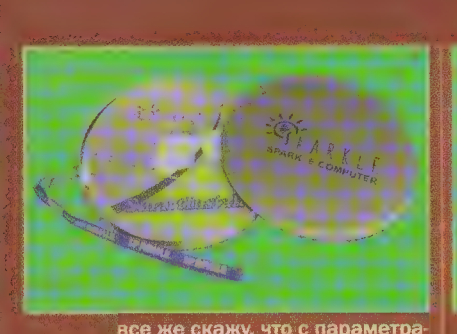
Что касается комплектации, то тут тоже все чин чинарем: бонусные игрухи, мануалы, кабеля — все как полагается. А Sparkle, почесав свой маркетинг, ко всему прочему, решила упаковать свою карточку в жестяную коробку на подобие тех, в которых переносят обедненный уран и донорские почки.

На обоих видюхах стоит мощный радиатор и по два кулера, а это значит, что разгон будет, по крайней мере, нескучным. Так и сталося: GF 4 [illegible] зогнат[illegible] о стандартных 300 до 320 МГц, а память увеличить со 680 аж до 850 МГц. У[illegible]е эти цифры составили 3[illegible]@320 для процессора и 850@730 для памяти, соот[illegible]

[illegible] — у всех встречавшихся нам четвертых жэ-форсов эта роковая линия составляла именно 320 МГц и буквально ни мегагерцем больше. Связано ли это с политикой компании или же с каббалистическим значением этого сочетания цифр и букв — мне не известно. А вот такая разница у видюх в бонусных мегагерцах по памяти объясняется просто: Sparkle, проявив полезную смекалку, сделала по радиатору на каждой стороне карты, прикрыв таким образом всю память. Но обратимся непосредственно к тестированию.

Вряд ли это, конечно, интересно кому-то, кроме меня, но

MB	[illegible]	
CPU	Athlon XP 2000+	
RAM	[illegible]	
HDD	IBM Deskstar DTLA-305020	
Monitor	[illegible]	
Video	Sparkle GeForce 4 Platinum (SP7200T6-PT)	AOpen Aeolus GF4Ti 4600



все же скажу, что с параметрами системы, на которой мы проводили тестирование, вы можете ознакомиться во врезке (в виде таблицы в статье).

Для начала мы прогнали обе карточки через *3D Mark 2001 Pro SE* — довольно толковый и объективный пакет тестов, который мало зависит от ресурсов компьютера. И первый же тест показал, что Aeolus имел в виду приставку Platinum в названии своего оппонента (разом со всеми его рекламными слоганами и жестяной коробочкой в придачу). Скорее всего, это объясняется большей заточенностью BIOS'а Aeolus под 3D.

Однако тесты тестами, но, как говорилось в рекламе Lucky Strike, курить-то мы будем вовсе не их.

Следующий забег у нас был по более реальным вещам: «Quake 3 Arena» и «Return to Castle Wolfenstein» (см. график). Обе карточки просто разрывали мониторы чудовищными красотами, а графы в тестовых анкетах — нереальными цифрами FPS. Однако общая картина оставалась примерно той же — карточка от AOpen довольно уверенно, хотя и не слишком значительно, лидирует, уступая [illegible]ренту, GF 4 Platinum, лишь [illegible]режиме 1600 [illegible]

В третьем тесте мы взяли игры «потяжелей» — «Serious Sam: The Second Encounter» и «Unreal Tournament 2003 Demo». Тут уж картина несколько изменилась, и вперед, за счет большей частоты памяти, с небольшим отрывом вышел GF4 Platinum.

Никаких проблем во время тестов выявлено не было — обе карты работали просто замечательно и абсолютно безо всяких глюков. В общем и целом можно уверенно констатировать следующее: и Sparkle GeForce 4 Platinum и AOpen Aeolus — превосходные карты в великолепной поставке. Какую из них предпочесть — дело ваше, но наши личные симпатии зацепились [illegible] видюху от AOpen. Разница [illegible]ене, учитывая ее близ[illegible] полутыще, незначительна: Sparkle просит за свое творение 374 у. е., AOpen [illegible]е — 405 у. е.

Второй [illegible]: а стоит ли вообще [illegible]ть видеокарту на ст[illegible]ом чипсете? Ответ [illegible] зависит [illegible] того, какая карт[illegible] же есть и как много денег вы можете потратить. Если у вас наличествует карта из линейки GeForce 2 или более ранней версии, то, безусловно, имеет смысл задуматься о приобретении подобной карты. Однако если у вас в ма[illegible]ине торчит что-ли[illegible] на се[illegible]рии GeForce 3, то я бы на вашем месте тщательно взвесил все за и против: а нужен ли такой апгрейд? Да, эта карточка очень быстрая, но нужна ли она вам сейчас? GeForce 3 еще какое-то время будет достаточно быстрой для всех игр. В будущем цены на новую карту будут падать — и до тех пор пока вам действительно понадобится что-то новое, скорее всего, будет выпущен новый продукт от nVidia. А к тому времени, может быть, и карточки на базе чипсета Ti4600 станут более желательным выбором...

Решать вам. Если вы хотите иметь самую быструю и навороченную видеокарту, то, по крайней мере, с двумя отличными [illegible] накомлены.

В заключение этого обзора считаю уместным процитировать дядьку Тайлера из фильма «Бойцовский Клуб»: «You're not how much money you have in the bank. You're not the car you drive. You're not the contents of your wallet». *And you're not the GeForce you can buy.* Помните об этом. И, кроме того, мне будет просто жутко завидно, если вы себе такую купите.

Засим наш эксперимент по определению максимального удельного веса дешевого (а в моем исполнении — еще и почти шарового) юмора на страницу журнала считаю оконченным.

Вместо заключения

Чуть не забыл вам рассказать о новой, совершенно умопомрачительной акции от журнала «Шпиль!». На чистом листе формата А4 напишите с одной стороны, что вам *нравится* и, наоборот, что *не нравится* в разделе «Рашпиль»; а на обратной стороне листа — в ка[illegible]ющему следу[illegible] какие девайсы вы бы хотели видеть в новых обзорах.

Вложите этот листок в конверт (не забудьте указать обратный адрес и свои имя и фамилию!) — и куда-нибудь отправьте. Например, в клуб анонимных алкоголиков города Филадельфия, в местный райсполком или любимой бабушке в Хабаровск.

P. S.

И напоследок — загадка. Что общего у цифр 325 и 872? Не знаете? Х-м-м... Действительно, а что?..

Нет, не так, не то. Напишу лучше что-нибудь забавное. Ну, скажем: молодой хомяк, [illegible] Не получается [illegible] Ну ладно, скажу как есть. Оплата у нас побуквенная, деньги мне нужны позарез, а я совершенно не представляю, что еще здесь написать. Для того чтобы мне хватило на поход с моей девушкой на столь любимый ею мюзикл, осталось написать каких-то 111 символов, а вы, в принципе, спокойно можете переворачивать страницу...

Карл у Клары украл кораллы. Подлежащее, сказуемое, дополнение... И еще какое-то предложение. Аааа вооооот теппеерьььь (тире) всеееееее (точка).

P. P. S.

Надеюсь, главный редактор сочтет это шуткой. Удачной. (А. Андрей? С меня пиво. Или что там можно купить за деньги, накапавшие за второй постскриптум?)

Выражаем благодарность фирме K-Trade (тел. 252-92-25) за видеокарты, предоставленные для тестирования.

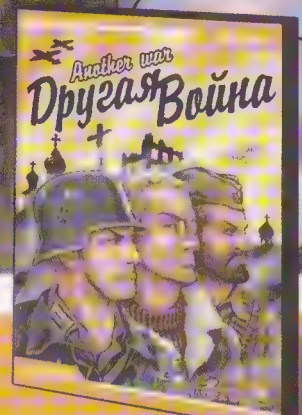
Игра «ДРУГАЯ ВОЙНА» — приз от журнала «ШПИЛЬ!»
и [illegible] «Мультитрейдер» в акции «Шпильная статья»

Условия акции
Хватит восхищаться издали!
Стань соавтором журнала!
Пришли в редакцию **СВОЮ статью** игровой тематики. Лучшая, по мнению редакции, статья будет опубликована в ближайшем номере. Мало того: все статьи, присланные на конкурс, оцениваются читателями по 10-бальной системе. **Автор статьи,** набравшей максимальное количество баллов, **получит БОЛЬШОЙ** [illegible] А все те, кто оценивал статьи, примут участие в розыгрыше **призов — дисков от** [illegible]трейдер»!

Акелла

Another war Другая Война

pc cdrom



Другая Война - совершенно новый взгляд на события Второй Мировой глазами непосредственного участника событий. Игра сделана в традициях лучших мировых ше-девров ролевых игр, таких, как Diablo и Fallout, однако, вместо надоевших фентезийных миров действие происходит в реальности. Интереснейший сценарий и тонкий юмор долго не отпустят вас от монитора, заставляя переживать невероятные приключения и попадать в рискованные переделки.

Главный герой игры - наемник и авантюрист, должен вызволить своего друга из немецкого застенка. Его приключения начнутся в небольшой французской деревушке, где единственными признаками войны будут редкие германские патрули да солдаты Вермахта, выпивающие в местном баре. А завершатся... в блокадном Ленинграде, где вам предстоит узнать тайны самых секретных проектов Германии и Советского Союза. Прибавьте к таким сногсшибательным приключениям великолепную графику, и вы получите незабываемую игру - "Другая Война"!

- 120 типов оружия, свыше сотни видов солдат
- более 1000 игровых сцен
- потрясающий сюжет, взявший все самое лучшее из истории, фильмов, книг и оккультных наук
- около месяца непрерывной игры
- программное ядро поддерживает множество уникальных спецэффектов
- уникальная тематика игры: это фэнтези, и это - Война!

Мобильные телефоны

Alcatel One Touch 715

Цена ($): 250–270

Размеры АОТ 715 — 116 x 43 x 20, что при весе 88 г позволяет ему очень удобно ложиться в руку. Поражают размеры 10-строчного дисплея (100 x 150 пикселей), из-за небольшой выпуклости экрана страдающего, правда, время от времени приступами бликов. Длительность работы Li-Pol-батареи (750 mAh) в режиме ожидания/разговора составляет, соответственно, 6 часов 30 минут/260 минут, что на практике воплощается в 4–5 суток работы.

Управление телефоном с помощью клавиш, которые приходится нажимать до упора, не очень удобно, зато нави-клавиша, взявшая на себя доступ к главному меню, работает «на ура». Кроме того, сбоку в телефон запихнули «личную» кнопку, которую можно выставить на доступ к двум пунктам меню.

На экран с темно-синей подсветкой можно установить одну из 16-ти анимированных заставок или же выбрать любую из 46-ти картинок.

Что касается телефонной книги, то она просто гигантская. Чего стоит, например, тот только факт, что пользователю предоставляется возможность создания до 13-ти групп абонентов — с отдельной мелодией для каждой! Вообще, на одно имя можно вносить следующие данные: имя и фамилия, название компании, должность, семь телефонных номеров, два адреса e-mail, почтовый адрес (пять полей), плюс заметка и еще четыре поля с персональной информацией. Но вот недостатком — и значительным — является отсутствие поиска по такой большой книжке ☹.

Здесь предусмотрена функция зумирования текста или разворота его на 90°, что иногда очень помогает (особенно в SMS). Кроме того, к именам можно привязывать картинки.

В телефоне поддерживается стандарт EMS, наличествует набор «смайликов» для SMS. На будущее (по крайней мере, у нас) предусмотрено применение технологии GPRS, а также уже привычный WAP-броузер.

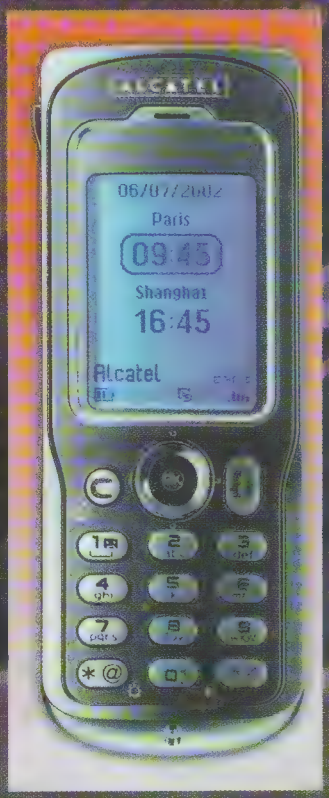
Предусмотрен неплохой ежедневник с событиями на день, неделю, месяц — жаль только, что листать его приходится по неделям, пока не доберешься до нужной даты.

Телефон располагает приятным 16-тональным полифоническим звонком, а в память закинуто 40 мелодий и звуков (среди которых даже мычание коровы). Плюс к этому, есть и редактор мелодий. Кстати, общая память для заполнения составляет 530 Кб. Вот только с виброзвонком не очень хорошо получилось — вибрацию ощутимой не назовешь.

Имеем также стандартный калькулятор, конвертор валют, будильник с возможностью задания длительности звучания (хотя он не срабатывает при выключенном телефоне). Указывается местное время, второй часовой пояс и мировое время (с картой).

Диктофон может записать около двух минут речи, в том числе и в процессе разговора, — вот только записей может быть лишь четыре.

Игр в телефоне три (довольно неплохих), вот только разворот экрана на 90°, несмотря на новаторство такого решения, в игре тем же несколько мешает.



Вердикт

Получить такой бизнес-телефон с такой функциональностью за такие деньги — это уже здорово. И если вас не отпугнули мелкие недочеты Alcatel One Touch 715, то в будущем вы вряд ли уже разочаруетесь в нем (к тому же внимание он привлекает — будь здоров).

Siemens M50

Цена ($): 180–190

M50 идет в двух вариантах — Chromium Orange и Chromium Blue (с янтарным или голубым оформлением соответственно). Размеры телефона сравнительно невелики (109 x 46 x 23 мм) — кроме того, взяв M50 в руку, сразу ощущаешь его малый вес (благодаря литий-ионному аккумулятору 600 mAh этот телефончик весит всего 97 г). Кстати, тот аккумулятор в наших сетях вам хватит на 2,5–3 суток.

Клавиатура выглядит привычно для 45-й серии, изготовлена она из резины (хоть и отличается оформлением от других моделей серии). Пользоваться клавишами, если только размеры ваших пальцев не больше среднего, вполне удобно. Что касается дисплея, то он позволяет отобразить до трех строк текста (по 16 символов в каждой), плюс сидится к софт-клавишам. Разрешение — 101 x 64 пикселя, так что изображений на дисплее видность возникнуть не должна.

Что касается книжки, то меню такое же, как у всех 45-х, вот только разъединенной книги не радует — всего 50 номеров, при том что на одно имя можно занести один номер телефона. Можно, правда, создать 4 группы абонентов: *VIP*, *Семья*, *Офис*, *Свободное время*. Кстати, группы можно назвать и иначе (например, «те, кого я больше всех ненавижу» ☺) или даже назначить каждой из них персональный звонок. И еще: для тех, кто в книге, можно задать рисунки (50 шт.), предусмотренные в самом телефоне.

Работа с SMS стандартна, хотя это первый Сименс с предустановленным русскоязычным вводом. Телефон располагает также и возможностями отправки/приема EMS-сообщений. В органайзере можно сварганить до 10-ти заметок по 50 символов; предусмотрены и стандартные «сименсовские» напоминания или памятные даты (до 50 шт.). Кроме

того: будильник, калькулятор, конвертер валют.

Предусмотрен WAP-браузер (версия 1.2.1), поддерживаются Java-приложения, есть недоступный пока у нас Instant Messanger (типа писишного ICQ).

Игры: «Kung-Fu», «WaveGame» (серфинг-симулятор), «StackAttack2» (складывание ящиков).

Вибровызов в M50 претензий не вызывает, а вот мелодий дают маловато — всего 14 штук (плюс 6 тонов). Хотя еще четыре мелодии можно создать в музыкальном редакторе или закачать из интернета.

Вердикт

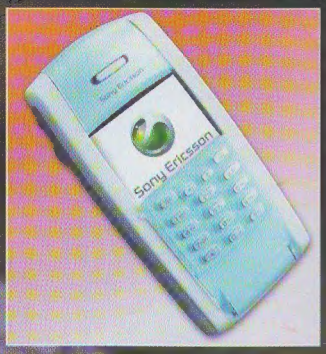
M50 — это весьма серьезный конкурент Nokia 3410/3510. Этот телефон — благодаря своей симпатичности, неплохому наполнению, а также эргономичности корпуса — явно придется по душе молодым энергичным ребятам.

Ну а маленький размер книжки делает M50 «телефоном для друзей».

Sony Ericsson P800

Телефон мечты... Каким он должен быть, что должен уметь — и все такое...

А я вот знаю один такой телефон, имя ему Sony Ericsson P800. Эта трубка у нас еще не продается. Но и когда она наконец придет к нам, то и тогда позволить себе поюзать такую игрушку смогут далеко не все — ведь стоимость ее колеблется



(в зависимости от места продажи) от $800 до $1100.

И правильно — какой же это телефон мечты будет, если он дешевый (грустно улыбаясь)...

А вообще на фоне Sony Ericsson P800 все прочие телефоны, за исключением разве что некоторых современных смартфонов, становятся просто телефонами начального уровня ☺.

Так что поехали...

Итак, пройдемся по начинке. Во-первых, это трехстандартный телефон (eGSM900/GSM1800/GSM1900) с размерами 91 x 50 x 24 мм и весом 148 г (который после присоединения съемной клавиатуры возрастает до 158 г). В комплекте с телефоном идет литий-ионная батарея, в режиме ожидания обеспечивающая до 200 часов работы, а в режиме разговора — до 8 часов. Рассматривая эту модель, вы наверняка заметите еще и встроенную цифровую камеру, с помощью которой за номерами телефонной книги можно будет закреплять фото.

Поехали к дисплею. Он здесь, ясное дело, цветной. Да еще какой цветной — аж 4096 цветов, разрешение 208 x 320 точек в открытом виде. К тому же, дисплей еще и сенсорный «touchscreen», т. е. работает при касании к нему. Кроме того, предусмотрена поддержка рукописного ввода (стилус). Стоит отметить и тот приятный факт, что имеются даже обои и скринсейверы для экрана.

Лезем внутрь. Начнем с того, что телефон располагает внутренней памятью на 12 Мб, плюс присутствует слот расширения Memory Stick Duo. При этом телефонная книга идет отдельно на 1000 ячеек в памяти телефона + память SIM-карты (кстати, навигация по ней предусмотрена самая различная и выбор целиком зависит от желания владельца).

Вообще телефон управляется операционной системой Symbian 7.0 и располагает возможностями к просмотру компьютерных файлов — Word, Excel, PowerPoint и Acrobat Reader. Кстати, у P800 существует возможность полной синхронизации данных с ПК через ИК-порт. Отдельно отмечу, что трубка поддерживает J2ME, что позволяет загружать приложения, написанные на Java и C++.

Телефон предусматривает (как ни странно ☺) полный комплекс работ с SMS, EMS; есть возможность приема/отправки MMS-сообщений.

В органайзер тоже запихнули все, что только может понадобиться владельцу (часы, будильник, калькулятор, расписание с напоминанием, календарь, список задач, блокнот — даже голосовые заметки предусмотрели).

Что касается звонков, то, согласно последней моде, присутствуют полифонические мелодии вызова, плюс задаются различные тона и мелодии. Всевозможные мелодии можно также программировать самому или же просто закачивать. В наличии, конечно же, и виброзвонок. Предусмотрен также голосовой вызов номеров.

Отдельными функциями в телефоне идут автоответчик, диктофон и mp3-плеер, который может использовать дополнительные карты памяти.

Из игр в наличии «Men in Black», хотя всегда можно закачать что-то новенькое из интернета.

Наличествуют также Bluetooth, HSCSD, GPRS, iMode, WAP-браузер v. 2.0 с поддержкой iMode и xHTML, e-mail; поддерживаются SMTP, POP3, IMAP4 (если вы чего-то не поняли, не важно — главное, чтобы это вас впечатлило).

Вердикт

А какой он, по-вашему, может быть? Круто! Дорого и круто. Короче, перед вами телефон, о котором можно мечтать (по крайней мере, несколько ближайших месяцев)...

Выражаем благодарность компьютерному игровому клубу «Танк», что на Шулявке. Ребята, без вас там было бы скучно!

Мы

Редакция открывает беспрерывную подписку на журнал «ШПИЛЬ!» на текущий (2002) год

1. Перечисли получившуюся сумму на наш расчетный счет: ООО «Декабрь», р/с 26007103801 в АКБ ИНТЕГРАЛ г. Киева, МФО 320735, код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте эту карточку и копию чека об оплате по адресу: ООО «Декабрь», пр-кт Воссоединения, 15, 7 этаж, г. Киев, 02160

3. Позвони нам по телефону (044) 553-3986 или 553-1940 и поинтересуйся, как твои дела?

Твой ШПИЛЬ!

Номера за 2002 год, стоимость в гривнях:

Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!	Да!		
1	2	3	4	5	6	7–8	9	10	11	12	Стоимость доставки (за всё)	Итого
3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	3,5 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	4 грн.	1 грн.	

Я ПОДПИСЫВАЮСЬ НА «ШПИЛЬ!»

Фамилия _____

Имя _____

Индекс _____

Адрес _____

_____

Номер телефона (с кодом) _____

«Шпіль!»

Видається російською мовою; щомісячно; від травня 2001 р.
№ 11/12 (14)

Видавець ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2002 р.

Виконавчий директор — О.О. Юревич

РЕДАКЦІЯ

Керівник проекту — І.І. Шереметьєв

Головний редактор — А. Гайдут

Редактори — Ю. Гладкий, Т. Зябкін, А. Ліщук

Літературний редактор — О. Чапленко

Керівник відділу передполіграфічної підготовки — О.О. Степаненко

Дизайн та комп'ютерне верстання — О.Л. Ковальський

Відділ реклами — О. Шевченко

Служба розповсюдження — В.Н. Наконечний, А.П. Ковтун, О.Б. Удовенко

Зав. виробництвом — Ю.О. Курніков

Ціна за домовленністю

Рукописи не рецензуються та не повертаються.

За точність рекламної інформації відповідає рекламодавець.

Підписано до друку 24.11.2002.

Наклад 18 250 прим.

Видрукувано з готових фотоформ ТОВ «Декабрь» у друкарні «Блиц Принт».

Образцовая типография БЛИЦ ПРИНТ

Відповідальність за якісне поліграфічне виконання несе Зразкова друкарня «Блиц Принт» (м. Київ, вул. Довженка, 3).

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 02160, м. Київ-160, просп. Возз'єднання, 15, 7-й поверх, к. 708
Тел. (044) 550 6223
(044) 553 3986
(044) 553 5547
Тел./факс: (044) 553 1940
E-mail: *shpil@comizdat.com*

Засновник — С.М. Костюков
Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Передплатний індекс — 23852

РЕКЛАМНЫЙ ИНДЕКС:

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Цифровой *феномен*

CD-RW DRIVE

DVD-ROM

DVD DRIVE

CD-RW DRIVE

Лидер по продажам оптических приводов на рынке Украины, Samsung Electronics предлагает новое оптимальное решение – COMBO. COMBO – это все мультимедийные возможности в одном устройстве. Samsung SM-332 (CD-RW + DVD-ROM) со скоростной формулой 32x10x40 + 16 и самым большим буфером памяти 8 Мб в своем классе так же хорошо читает и записывает диски CD-R-RW, как и проигрывает DVD. COMBO Drive открывает для Вас качественно новые возможности для работы и творчества.
Samsung SM-332 – цифровой феномен от Samsung.

Инфо-служба SAMSUNG ELECTRONICS: тел. 8-800-5020000
(звонки по Украине бесплатные)

www.samsung.ua

IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"

SAMSUNG